

PSM
Nº16
450 pts
2,70 euros
Revista PlayStation 100% independiente
FEAR EFFECT
Una impresionante aventura al más puro estilo anime
Reportaje: Primeros análisis de juegos de PS2
INCUBADORA
Ronaldo V-Football
Jedi Power Battles
A EXAMEN
F1-2000
Rollcage Stage II
Colony Wars Red Sun
Micromaniacs...
¡¡GRATIS: LA MAYOR COLECCIÓN DE TRUCOS JAMÁS PUBLICADA.!!
Este mes el primer libro.
8 414090 203944
00016

PSM

Número 16 30 de Junio de 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya
Redacción: David de la Escalera,

Colaboradores:
Daniel López, Javier Sánchez, Jaime Martín,
Fernando Minaya, José Martínez, Rubén Salina
Wally López, Dr. Kucho, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Orense, 11, bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58, Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas
(incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

"Vamos a por ella"

Este mes os hemos publicado un extenso reportaje sobre la PS2 y los primeros títulos disponibles para la nueva "Bestia Negra" de Sony, pero se trata de impresiones y pruebas realizadas por nuestros corresponsales y compañeros de Japón y de E.E.U.U. Esto no quiere decir que sus opiniones no sean válidas, ni mucho menos, además por eso las publicamos y os las ofrecemos ya que son muy válidas. Pero es que nos morimos de ganas de probar nosotros mismos las excelencias de tamaña máquina. Y nada mejor para ello que ir a verla y probarla hasta hartarnos en una cita tan importante como es el E3 de Los Angeles. Os aseguro que en cuanto la vea (la PS2, claro) me voy a echar encima de ella y no van a poder despegarme de ella ni con agua caliente. En el próximo número os contaremos con todo lujo de detalles, y en un reportaje tan extenso o más que el del año pasado, todo lo que hemos visto y experimentado en la feria con nuestra nueva "novia". Así pues, hasta el próximo mes consoleros, consoleras, consoladores y consoladoras.

Alberto Minaya
Director

PSManiacs



Fear Effect

► pg. 44 ◄

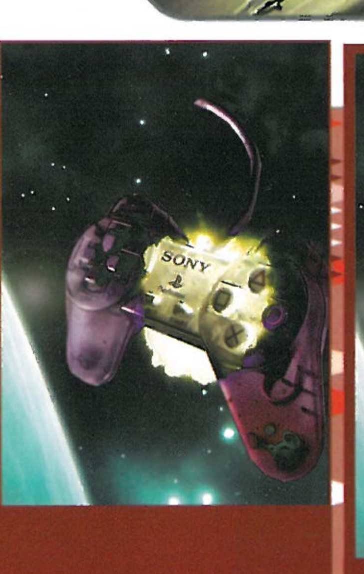
Un juego con una estética de cómic tan increíble que ha merecido la única portada PSM no realizada por ningún dibujante. Si a todo esto le añadimos un argumento alucinante tenemos uno de los mejores juegos del año. Lástima que sea tan corto a pesar de los 4 CDs que ocupa.

LA PORTADA DE ESTE MES

Dado el estilo tan claramente de comic que tiene Fear Effect, hemos decidido que era merecedor de una portada de PSM. En esta ocasión han sido nuestros maquetadores los verdaderos artistas al componer otra fabulosa portada made in PSM. ¡Chapó!

Enciclopedia del truco

La mayor colección de trucos jamás publicada...
Este mes comenzamos con el primero de los libros de trucos que van a formar parte de una increíble recopilación de trucos para juegos de PlayStation, tanto nacionales como de importación. Es un maratoniano trabajo fruto de días y meses de investigación en todas las fuentes posibles que podais imaginar. Si os haceis con todos los libros (aún no sabemos exactamente cuantos serán) conseguireis tener una verdadera enciclopedia del truco. Y encima por la cara. ¿Qué más quereis?





Sumario



MONITOR — PG. 6

Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.

ESPECIAL PS2 — PG. 11

Por fin salió la consola definitiva en Japón y para celebrarlo nos hemos montado este espectacular reportaje de más de 20 páginas con información sobre los juegos de lanzamiento, muchos de los que están por venir y todos los detalles sobre el hardware y el sistema operativo de la PS2.

INCUBADORA — PG. 34



La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas. Este mes casi todo el espacio destinado a esta sección se lo han comido las incubadoras de PS2, pero aún así hemos querido destacar un par de juegos de la PSX de toda la vida.

PSM RESPONDE — PG. 76

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com

A EXAMEN — PG. 39

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.

REPORTAJES

Presentación de Sony en Londres — PG. 62

Sony nos llevó a Londres a conocer de primera mano dos de sus próximos lanzamientos: A Sangre Fría y Destruction Derby Raw.

Las Crónicas de Modoway — PG. 64

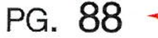
La revista oficial de PlayStation tuvo la osadía de invitar al inefable Modoway a su segunda entrega anual de premios. No os perdáis el reportaje del modosito.

TRUCOS — PG. 66



La sección favorita de los tramposetes. Si estás atascado en algún juego no dudes en echarle un vistazo.

ESCAPARATE — PG. 88



¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Ya está en la calle ¡La PlayStation2 por fin está disponible en las tiendas!



Los aficionados ya pueden jugar con la super-consola de nueva generación de Sony en sus casas

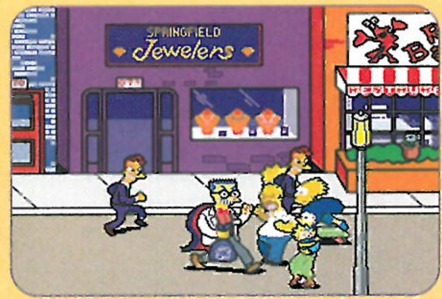
Ya sabemos que no es una gran novedad a estas alturas, y que todos lo sabéis, pero no está de más destacarlo, puesto que es, sin duda, la noticia del año para todos los adictos a Sony. La PS2 ya está en Japón. Aunque los de la redacción española no hemos podido asistir personalmente al evento, la ventaja de tener una licencia internacional como la nuestra es que sí hemos podido tener a unos cuantos colegas de PSM de otros países que han podido disfrutar de primera mano de la experiencia en el conocido distrito de la electrónica de Tokio, Akihabara, el 4 de Marzo, comprar unas cuantas máquinas y poner a prueba a la nueva bestia de 128 bits en una maratoniana sesión de juego y, naturalmente, nos han hecho llegar toda esa información. Así que, en lugar de tratar de resumirla brevemente en un par de páginas, la hemos aprovechado y, junto con todo lo que hemos podido reunir por otros medios (hemos podido ver la consola y unos cuantos juegos nosotros mismos) hemos elaborado el extenso reportaje que tenéis más adelante. En él encontraréis todo lo que queríais saber sobre el funcionamiento del sistema, junto con análisis de juegos disponibles hasta la fecha que hemos podido probar entre todos los que hacemos la revista (no sólo en España) y unas cuantas previews de otros títulos que están en camino. Es algo que no os debéis perder así que ¡a qué esperáis!

Además, para los dispuestos a aflojar una buena pasta, hemos podido comprobar por nosotros mismos que bastantes tiendas de importación han decidido traerse unas cuantas consolas directamente de Japón. Al principio, la cosa estaba prohibitiva: nada menos que 200 papeles por una

▲ Ya está aquí la PS2, y algunos prácticamente no han dormido desde que la tienen.

máquina. Por suerte para los aficionados, a medida que pasan las semanas, el precio ha ido bajando, y ya no es tan prohibitivo. No sabemos exactamente a cuánto estará para cuando leáis estas líneas, porque, como decimos, cada semana está algo más barata, pero lo que sí os podemos asegurar es que cuesta mucho menos que al principio. Aún así, tampoco es necesario correr tanto, pues, en unos pocos meses, ya la podréis comprar normalmente en cualquier tienda, sin tener que recurrir a las de importación, y encima os servirá para todos los juegos que se publiquen en nuestro país, cosa que no ocurre con las japonesas, que son sólo para los títulos de ese país.

El Regreso de Los Simpsons



▲ El juego de recreativas de Los Simpsons de Konami era muy divertido, esperemos ver algo al menos igual de bueno para PlayStation.

¿Os acordáis de ese juego de recreativas para cuatro jugadores que hizo Konami hace ya unos cuantos años? Se trataba simplemente de uno de los muchos que se hicieron basados en la clásica serie animada de la familia más políticamente incorrecta de América (ya ha cumplido diez años, así que suponemos que puede considerarse clásica ¿no?), y según parece, por los recientes rumores, no será la última.

Se dice que Fox Interactive (que aquí se encarga de distribuir Electronic Arts) está desarrollando al menos un nuevo título de acción basado en esta serie, que se lanzaría para PlayStation este mismo año, con posibilidades de que haya un segundo juego también en fase de desarrollo. El título (o títulos) se muestra en el E3 de Los Angeles, donde también puede que se diga algo sobre una hipotética incursión en PlayStation2 de Homer, Marge, Bart y compañía. Por desgracia, dado el adelanto con que escribimos esto (hasta dentro de unos días no estaremos en el E3), no hemos podido confirmar la noticia, pero, naturalmente, el mes que viene sabremos más.



Más detalles sobre las futuras películas de Final Fantasy y Tomb Raider

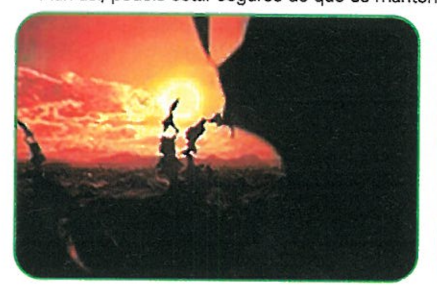
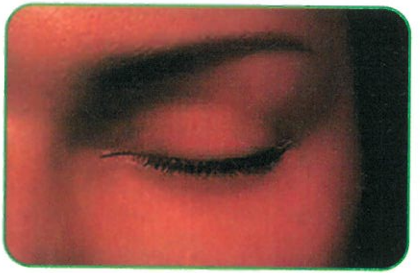
Nuevos datos sobre dos de los films, basados en videojuegos, más esperados

Mientras la esperada película sobre la saga de zombies favorita de todos, Resident Evil, sigue metida en todo tipo de jaleos y problemas que no hacen más que provocar más y más retrasos, y una especie de velo de secretismo y misterio rodea todo lo referente a su producción (para que luego hablen de todo lo que montó George Lucas con el Episodio I, y lo que está organizando con el II), da gusto ver como los tratamientos para la gran pantalla de otros dos títulos tan esperados como son Final Fantasy y Tomb Raider, son una historia completamente diferente.

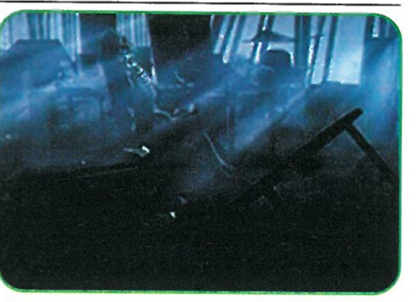
Varios meses después de anunciar quiénes se encargarán de poner las voces a su gran aventura épica de ciencia ficción completamente generada por ordenador, que incluye nombres como Alec Baldwin o Donald Sutherland, Square Pictures ha abierto recientemente un sitio web oficial para Final Fantasy: The Movie en la dirección www.finalfantasy.com. Además de dos trailers algo cortos (aunque os podemos asegurar que merece la pena verlos, son para dejar alucinado a más de uno), el sitio contiene bocetos y dibujos de la producción y los primeros detalles sobre la historia que hay detrás del film. Según dice la propia Square, la historia se desarrolla en el año 2065, en el que el planeta Tierra está devastado, y sigue el rastro de los últimos vestigios de lo que antes era la civilización humana, en su búsqueda del sentido de la vida, el amor y el corazón en un mundo absolutamente tomado por la tecnología y la ciencia en el que la vida ha sido reducida a una simple forma de energía.

En cuanto al otro tema, o sea Tomb Raider: The Movie, los cotilleos surgían sin parar de esa fábrica de rumores (además de sueños) que es Hollywood. El respetado periódico especializado en el medio (el cine, se entiende, no los videojuegos) Daily Variety, aseguraba que Angelina Jolie, después de llevarse el Óscar a la mejor actriz de reparto por Inocencia Interrumpida tenía todas las papeletas para convertirse en la nueva Lara Croft. Sin embargo, cuando nuestros colegas de la PSM americana trataron de contactar con la propia Eidos, la respuesta que recibieron fue un escueto "sin comentarios". Pero todo eso ocurrió antes del 6 de abril, fecha en la que John Goldwyn, Presidente de Paramount Motion Pictures anunció oficialmente que efectivamente era Angleina Jolie la elegida para el codiciado papel estelar de la esperada película. La producción de Lawrence Gordon está prevista actualmente que empiece con la fotografía principal este mismo verano en los famosos estudios Pinewood de Londres (puede que así, a palo seco, no os suenen de mucho, pero si os decimos que es donde se ha rodado parte de sagas como la de Star Wars, más concretamente La Amenaza Fantasma, así como otras muchas, la cosa cambia un poco ¿verdad?) y se ha firmado con el director Simon West (el de Con Air, con lo que no sabemos si echarnos a temblar o alegrarnos) para que se encargue de dirigir todo el cotarro. Para tratar de asegurar la máxima fidelidad posible al espíritu del personaje, el propio director general de Eidos, Charles Cornwall ejercerá de productor ejecutivo, así que esperemos que esta versión sea más fiel que otras que se han visto de personajes de videojuegos. De todas formas, esto parece que se acelera por momentos y, seguramente, para cuando leáis esto, ya sabremos más cosas al respecto. Por lo pronto, ya hemos tenido que reescribir este texto un par de veces con todos los cambios que se producen casi cada día.

Teniendo en cuenta que el estreno de ambas películas está previsto para el verano del año 2001 (suena raro decirlo ¿no?), todavía parece un poco pronto para hablar de ambas, pero si tenemos en cuenta lo que se tarda en hacer todo lo que se refiera a efectos especiales e infografía (La Amenaza Fantasma se tiró en la Industrial Light & Magic más de un año desde que se rodó, sólo para añadir todos los efectos que pudimos ver luego en la pantalla), el margen de tiempo ya no se ve tan amplio. Aún así, podéis estar seguros de que os mantendremos puntualmente informados.

▲▼ **Square ha reunido en un equipo a animadores de gran talento con superordenadores de la más avanzada tecnología para tratar de crear personajes y entornos que resulten prácticamente indistinguibles de la vida real. Los resultados son absolutamente alucinantes.**

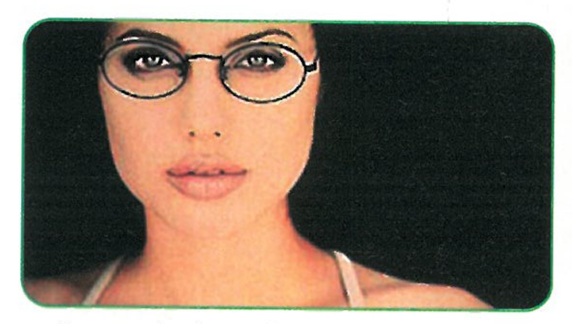



notas

► Parece que ahora será Shiny, en lugar de Konami, la compañía que se dice que va a encargarse del desarrollo de juegos, presumiblemente para PlayStation/PlayStation2, basados en las dos futuras películas de la trilogía de The Matrix que se prevé que llegarán a los cines en los dos próximos años. Sin embargo, se sabe que los hermanos Wachowski, creadores y directores de toda la saga, se reunieron con el creador de Metal Gear Solid, Hideo Kojima, y discutieron la posibilidad de producir un juego basado en las películas a finales del pasado año. Lo que se desconoce a estas alturas es si ese hipotético proyecto llegó alguna vez a pasar de su fase inicial, pero procuraremos manteneros informados de la situación en cuanto obtengamos más detalles.

► Además de su próximo juego de lucha X-Men: Mutant Academy, Activision está trabajando en un segundo proyecto para PlayStation basado en los famosos personajes de la serie de cómic de la Marvel, según la versión que saldrá en la próxima película de acción real (o sea, nada de dibujos animados). Todavía no se han anunciado los detalles específicos sobre este juego, pero se rumorea que será un título de acción/aventura 3D basado en el motor de juego que están empleando en su juego sobre otro famoso personaje Marvel, Spider-Man. Parece que tendremos superhéroes para rato, y los fans de los cómics van a pasarse una buena temporada sin vida social.

► Red Storm está preparando más acción encubierta para todos los aficionados. El desarrollador ha anunciado sus planes de producir una versión para PlayStation de Rogue Spear, la secuela de su "simulación" de equipo antiterrorista Rainbow Six. Podemos esperar que esta vez el juego permanezca más fiel a los elementos de planificación y trabajo en equipo que caracterizaban a la versión de PC de su predecesor, y que se lanzará internacionalmente hacia finales de este mismo año.



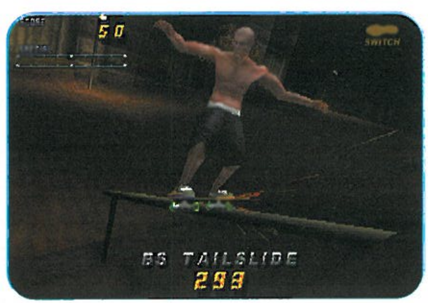
▲ **No nos queda más remedio que alabar a decisión de Eidos, Angelina Jolie no sólo es un pibón y es la viva imagen de Lara Croft, sino que, además, a diferencia de otras muchas, es buena actriz, y, con un poco de suerte, no nos entrará la risa al verla en pantalla. Además tiene una buena reputación de chica mala y rebelde, tan es así que habrá que ver cómo se las apañan para disimularle los tatuajes con el escaso uniforme que suele gastarse nuestra Lara. Promete ser divertido.**

Tony Hawk 2: Un Primer Vistazo

▲ Esta segunda parte contará con nuevos lugares donde practicar, como Nueva York o Río de Janeiro.



▲ Neversoft también está ampliando la plantilla de skaters. Podremos incluso crear el nuestro desde cero.



▲ Habrá muchas nuevas piruetas y combos, y por supuesto mejores gráficos. ¿Será posible mejorarlo?



▲ La pantalla de selección de jugador muestra con claridad el mayor grado de profundidad y detalle que se pretende alcanzar con esta secuela. Cada skater tiene al menos seis nuevos atributos.

Multitud de Novedades descubiertas

Para demostrar que todavía quedan muchas cosas que esperar en la PlayStation actual en el año 2000, Activision ha anunciado oficialmente el lanzamiento internacional de Tony Hawk's Skateboarding 2 para este otoño (todavía no tenemos fecha concreta para nuestro país, pero ya os informaremos). Desarrollado una vez más por Neversoft Entertainment, el juego promete contar con un gran número de novedades y mejoras al estupendo trabajo realizado el pasado año con la primera parte.

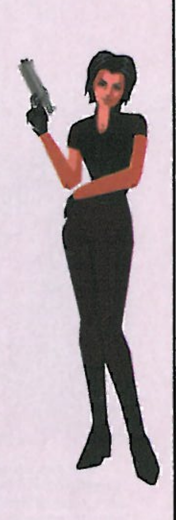
Además de depurar la física y el control, podemos esperar más acrobacias y combinaciones, inversiones, agarres, y todo tipo de movimientos especiales. La personalización también jugará un papel muy importante en esta secuela, gracias a la inclusión de funciones completas de personalización de skaters y de escenarios donde practicar nuestras habilidades. Podremos editar los escenarios en 3D en tiempo real y guardarlos en una tarjeta de memoria, además de modificar el aspecto de nuestro personaje, sus trucos, vestimenta, o incluso crear uno completamente nuevo partiendo desde cero.

Neversoft también está preparando un modo competición que nos permitirá enfrentarnos a siete oponentes en una competición de skate con jurado y además se están haciendo otras mejoras aún por desvelar a las distintas modalidades para dos jugadores de la primera parte. Por si eso fuera poco, están diseñando varios mini-juegos y, para los que les gusta presumir, una opción de repetición completa.

Esperamos tener más información dentro de poco.

Fear Effect, Segunda Parte

Eidos y Proein nos han traído uno de los mejores títulos de aventuras del año con Fear Effect. En este mismo número tenéis el examen de este estupendo juego. Y ya veis, acaba de salir y ya se habla de que se ha puesto en marcha el proyecto de la inevitable secuela por parte de su desarrollador, Kronos. Pero ¿en que sistema podemos esperar encontrárnosla? Pues seguimos de enhorabuena, ya que esos mismos rumores afirman que Fear Effect 2 se dejará caer tanto por la PlayStation2 como por la actual, aunque es de suponer que para la primera plataforma saldrá algo más tarde que para su contrapartida de 32 bits. Además, y como es lógico a estas alturas, todavía no se sabe nada sobre el posible argumento, o incluso los personajes, pero os mantendremos informados al respecto.



Videojuegos Piratas



La lucha contra la piratería no conoce descanso, y últimamente aún menos, ya que la cosa está que arde. Prácticamente todas las semanas nos llega alguna notificación de nuevas detenciones realizadas por la policía en establecimientos donde han encontrado gran cantidad de material pirata. Más concretamente, referidos al tema de los videojuegos, ya que también se han hecho unas cuantas de películas y música, podemos empezar por la que se hizo en el mercadillo de Hospitalet, donde agentes de la policía judicial intervinieron un total de 188 juegos de PlayStation en dos puestos de dicho mercadillo.

Según fuentes de la Federación Anti-Piratería, esta actividad alcanza en nuestro país niveles que rondan el 60 - 65 % en lo que a videojuegos y programas de ordenador se refiere, causando perjuicios muy graves a toda la industria que, desde hace algún tiempo, se ha organizado para la persecución exhaustiva de este tipo de delitos. Fruto de esa persecución, recientemente se obtenían las primeras sentencias condenando a vendedores de videojuegos ilegales en Barcelona. Y las condenas se han ido extendiendo a otras provincias como Sevilla o Toledo. En esta última provincia fue detenido un individuo con videojuegos copiados en su domicilio que vendía a través de anuncios instalados en varios comercios de Sonseca.

En Alcoy (Alicante), la Brigada Provincial de Policía Judicial se incautó de 25 CD-ROM copiados, 136 carátulas, 9 consolas y 1 ordenador en el establecimiento "Playmanía".

Más cerca ya de Madrid, en Alcalá de Henares, la policía registró el establecimiento "Ciclón, diseño gráfico", interviniendo 306 CD-ROM grabados para PlayStation. Mientras, la policía de Alcorcón detuvo a unos presuntos piratas, a los que ocupó en un local de la calle La Nacho, 6 ordenadores, 15 grabadoras de CD-ROM y más de 3.000 discos grabados con distintos videojuegos, junto con diversa documentación que evidencia un amplio comercio de este material.

Todo esto supone que en los primeros meses del presente año las Fuerzas de Seguridad hayan realizado ya 35 intervenciones de este tipo, ocupando más de 10.000 CD-ROM piratas. Además, también se han dictado las primeras sentencias por casos similares iniciados en 1998, con condenas de entre 6 y 12 meses, además de las indemnizaciones y costas judiciales. Todo ello ha permitido un ligero descenso del índice de piratería, aún cuando sigue siendo muy alto, pero algo es algo.

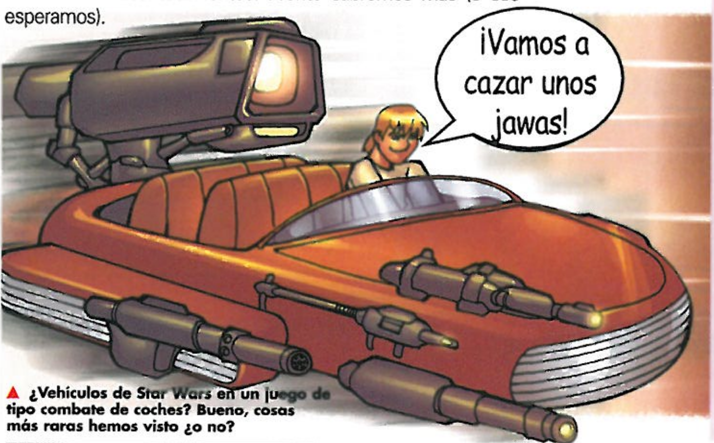
RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

La Fuerza ¿sobre ruedas?

Aquí tenemos un rumor que nos ha llamado bastante la atención. Según fuentes supuestamente bien informadas, LucasArts lleva ya cierto tiempo negociando con Activision para adquirir la licencia del motor de Vigilante 8: Second Offense (del que os ofrecimos una incubadora en el número 13 de PSM, y que esperamos poder examinar lo antes posible). Y ¿para qué se supone que querría Lucas algo así? Pues, según esas mismas fuentes, para un juego de tipo combate de coches ambientado en el universo de Star Wars.

Por extraño que pueda sonar, el desarrollo de este juego parece estar ya bien avanzado para la actual PlayStation (y es posible que también se esté desarrollando una versión para PS2) y se supone que puede verse de una forma o de otra en el E3 de este año. Como, por desgracia, escribimos esto pocos días antes de que visitemos esta feria, no hemos podido comprobar si es cierto, pero pronto lo sabremos. En cualquier caso, no deja de llamarnos la atención, pues, por mucho que pensemos, no se nos ocurren muchos vehículos de tierra de La Amenaza Fantasma, o al menos los suficientes como para completar un buen surtido, que siempre es necesario en un juego de este tipo (además de los de carreras de vainas, que ya salieron en Racer, claro), así que diríamos que hay bastantes posibilidades de que se acaben incorporando otras naves más clásicas (¿como el landspeeder que usaba Luke al principio de La Guerra de las Galaxias, o el enorme y pesado transporte de los diminutos Jawas, quizá?) para cubrir el cupo. O incluso, quién sabe, puede que acabe ofreciendo un avance de algunos de los sofisticados aparatos que vamos a poder ver en el Episodio II, pero será mejor que no nos emocionemos demasiado y adelantemos acontecimientos. Pronto sabremos más (o eso esperamos).



▲ **¿Vehículos de Star Wars en un juego de tipo combate de coches? Bueno, cosas más raras hemos visto ¿o no?**

¿Juego de Tomb Raider: La Película?

▲ **¿Será Angelina Jolie definitivamente la encargada de encarnar a Lara Croft? ¿De qué irá la película? Todavía no se sabe, pero como en el cine existe menos censura que en la Play, quién sabe lo que podremos ver.**

Cuando ya nos empezábamos a hacer a la idea de que no íbamos a volver a disfrutar (o sufrir, según algunos) con la presencia de la señorita Croft, y que la cuarta entrega iba a ser la última en PlayStation, va y surge un nuevo rumor referente a la posibilidad de un quinto título de la serie, y no precisamente para PlayStation2. Según ciertos cotilleos que circulan por ahí, Eidos y Core andan ocupados desarrollando en secreto (bueno, si resulta ser cierto, no será tan secreto) un juego basado en la película que se está realizando sobre la heroína favorita de los arqueólogos, que, como os comentamos en la sección de noticias, todavía falta un poco para que llegue a nuestras pantallas.

Según se dice, estará basado en el mismo motor de juego empleado en Tomb Raider: The Last Revelation, y, como es lógico, se espera que seguirá las aventuras y personajes que salgan en la película lo más fielmente posible, e incluso podría contar con una Lara completamente rediseñada para que se parezca lo más posible a su imagen en la gran pantalla (o sea, a Angelina Jolie).

Ni Eidos ni Core confirman la existencia, pero ya se sabe con seguridad que están colaborando en las aventuras de nueva generación de Tomb Raider para PlayStation2. Sin embargo, y dado el enorme tirón que los juegos relacionados con películas (ya sean supuestas adaptaciones directas, o que simplemente estén relacionados con ellas, como pueda ser Racer con La Amenaza Fantasma) han llegado a tener en los últimos años, no nos parece muy probable que dejen escapar una oportunidad así. Esperemos que así sea, y podamos ver algo nuevo y diferente relacionado con Lara.

La Re-Resurrección de Kain

Tenemos otro rumor de secuela del que informaros este mes, y este tiene que ver con una de las mayores aventuras 3D de PlayStation y una de las sagas de vampiros más épicas que han pasado por el mundo de los videojuegos. Nos estamos refiriendo, por supuesto a Legacy of Kain.

Ahora que ya se ha terminado el trabajo de conversión de su secuela, Soul Reaver, a la Dreamcast, ha empezado a correrse la voz de que se ha iniciado el desarrollo de una tercera entrega de la popular serie, aunque se encontraría todavía en sus primeras etapas. Eidos ya ha apuntado la posibilidad de que un nuevo capítulo de la saga de Kain pudiera llegar a PlayStation2, pero nuestras fuentes indican que la PlayStation actual no queda tampoco completamente fuera de sus planes.

Legacy of Kain 3 tendría la posibilidad de convertirse en uno de los títulos más importantes publicados para PSX durante sus inevitables años de vejez, y puede que sepamos algo más (cómo no) después del E3. Si así es, tened por seguro que os traeremos la confirmación y cualquier posible detalle.

Está visto que no hay forma de librarse de un buen vampiro.





Tú puedes conseguir lo que te propongas.

CCC te ofrece más de 100 Planes de Formación.
Con un Método personalizado que incluye todo lo necesario para que aprendas con facilidad.
A lo largo de sus 61 años, CCC ha preparado a más de un millón de profesionales en 42 países.
Está considerado como uno de los cinco mejores Centros de Formación a Distancia de Europa.

Inmobiliaria

Homologado por AEGAI
(Asociación Europea de Gestores y Administradores Inmobiliarios)
- Gestor Inmobiliario.
- Gestor de Fincas.
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias.
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias.

Decoración y Manualidades

- Monitor/a de Manualidades.
- Escaparatismo: con vídeos.
- Decoración Profesional.

Fotografía, Ilustración y Redacción

- Fotografía. ·Aerografía. ·Dibujante de Moda.
- Dibujo. ·Dibujante Ilustrador. ·Autocad práctico V.14.
- Escritor.

Deporte y Salud

- Monitor de Aeróbic: Título FEDA.
- Preparador Físico y Deportivo.
- Monitor de Gimnasio.
- Quiromasajista: Carné Profesional MDF.
- Masaje Shiatsu.
- Técnico Quiropráctico

Cocina y Hostelería

- Cocina Profesional.
- Jefe de Comedor.
- Camarero - Barman.

Cultura

Preparación para superar las pruebas oficiales.
- Graduado Escolar.
- Acc. a la Univ., mayores de 25 años.

Música

·Guitarra. ·Teclado. ·Solfeo. ·Acordeón.

Especialidades Sociosanitarias

Preparatorias para el Título Oficial FP1
- Auxiliar de Enfermería.
- Auxiliar de Jardín de Infancia.

Otros planes de Formación Especializados.
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio
- Auxiliar de Puericultura.
- Auxiliar de Geriatría.
- Auxiliar de Rehabilitación.
- Técnico en Animación Geriátrica.

Cuidado de los Animales

Con prácticas en clínicas veterinarias.
- Auxiliar Clínico Ecuestre.
- Auxiliar de Clínica Veterinaria.
- Peluquería y Estética Canina.
- Adiestramiento Canino.

Programas especializados.
- Psicología Canina y Felina.

Belleza y Moda

Preparación para el Título Oficial FP1.
- Peluquería.
- Esteticista.
- Modista.
- Diseño de moda.

Gestión y Administración de Empresas

- Asesor Fiscal.
- Asesoría Laboral.
- Técnico en Recursos Humanos.
- Contabilidad.
- Administración de Empresas.
- Dirección Financiera.
- Auxiliar Administrativo.
- Dominio y Práctica del PC *(Windows 95 ó 98)*.

Programas en Soporte CD Rom
Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
·Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF

Oposiciones

Temarios ajustados a las convocatorias.
- Auxiliar de Correos.
- Agente de Justicia.
- Auxiliar de Justicia.
- Profesor de Autoescuela.
- Oficial de Justicia

Electricidad, Fontanería y Mecánica

- Carné de instalador Electricista. Preparación FP1.
- Fontanería.
- Mecánica: Preparación para FP1.
- Técnico de Mantenimiento.

Electrónica

- Electrotecnia y Electrónica. Preparación FP1.
- Radiocomunicaciones.
- Técnico en TV.

Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
·Electrónica, Hidráulica, Neumática, Electricidad, Autómatas, Electrónica de Potencia, Automatismos Eléctricos.

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente

- Técnico en Calidad y Certificación.
- Prevención de Riesgos Laborales.
- Técnico en Medio Ambiente.

Marketing y Ventas

- Técnicas de Venta.
- Marketing y Dirección Comercial.
- Gestión Grandes Superficies.

Idiomas

·Inglés · Francés · Alemán · Ruso.

Otras profesiones

- Bibliotecario y Documentalista.
- Investigación Privada.

- CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M. 29/6/1981 y orden 6/10/1982 (B.O.P.V.).
- Es miembro de la AESC (Asociación Europea de Centros de Enseñanza a Distancia).
- Está acreditado por el INEM para la Formación Teórica en los Contratos de Formación. (Real Decreto 2317/1993).
- Centro asociado a ANCED (Asociación Nacional de Centros de Educación a Distancia).
- Organización colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.





Infórmate sin compromiso
902 20 21 22
www.centroccc.com

Sí, quiero recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso/s: ____________

Nombre y apellidos ____________
Domicilio ____________
Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______
Población ____________ Cód. Postal ______
Provincia ____________ Fecha de nacimiento __ / __ / __
Teléfono ____________ D.N.I. ______

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA o llama a CCC al 902 20 21 22
www.centroccc.com

AKT

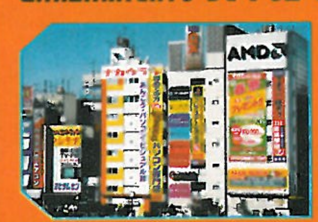
ESPECIAL PS2



Pues sí, chavales. No dejábais de preguntar por el tema de moda entre los aficionados de Sony, así que, para que os quedéis más tranquilos, hemos preparado este superespecial con todo lo que os pueda interesar sobre la nueva máquina. Llamadnos locos, pero no hemos podido contenernos, aunque nos haya costado un poco preparar todo esto y hemos disfrutado cada momento (bueno, o casi).

Ahora que la PS2 ya está vista, probada, tocada y todo lo sobada que se ha dejado, vamos a pasaros todo lo que hemos obtenido de la experiencia. Así que ya sabéis, relajaos, sentaos tranquilamente con una bebida y ¡a disfrutar!

Lanzamiento de Ps2 en Japón



Lo mejor del lanzamiento de la PS2 en Japón es haber podido estar allí. Nosotros no pudimos hacerlo personalmente, pero sí que tuvimos a nuestros enviados especiales, y aquí tenéis unas cuantas fotos de muestra.

El distrito de Akihabara, el auténtico meollo del asunto en lo que se refiere al lanzamiento de la PS2.

Examen de la PS2



Todos los detalles que se esconden tras la nueva máquina de Sony. No es que la desmontemos pieza a pieza, pero os contamos todo lo que podemos sobre el hardware de la PS2, si rollos técnicos que puedan entraros por un oído y saliros por el otro, simplemente deciros qué es lo que estáis viendo y para qué sirve.

Nos metemos a fondo para ver qué se esconde tras tanto diseño bonito.

Sistema Operativo de la PS2



Esta es una de las mejores partes de este especial. ¿Qué pasa cuando enciendes la consola? ¿Cómo se arrancan los juegos? ¿Qué tipos de opciones de sistema tiene la PS2? Os lo contamos todo (con muchas pantallas), y os mostramos cómo va el sistema operativo.

Buscamos por todas partes, pero seguimos sin encontrar un modo "desnudo".

PS2: Análisis Final



Bueno, entonces ¿cómo ha resultado al final todo el tinglado que se ha montado en torno al lanzamiento? Damos una opinión sobre uno de los lanzamientos de consola más sonados de la historia, comentando lo mejor y lo que pudo ser mejor. Al fin y al cabo, por mucho que nos guste la Play, nada es perfecto.

Muy bien, PS2, dejémonos de tonterías... ¿seguro que mereces la pena?

Sobre nuestyras puntuaciones

Pensamos que os interesaría conocer una opinión inicial sobre juegos que ya han sido probados en la consola. Tened en cuenta, sin embargo, que estas puntuaciones están basadas sobre todo en primeras impresiones, no en análisis profundos de cada título, ya que no hemos tenido tiempo suficiente de verlos todos de cabo a rabo, y nuestras opiniones podrían cambiar cuando podamos meternos de lleno con las versiones finales de cada uno. No olvidéis ese detalle, pues es importante.

Primera impresión

BUENO

MALO

Puntuación Final: 7/10

LOS JUEGOS

Vale, como suponemos que ya habéis tenido suficientes fotos de la PS2 desde todos los ángulos posibles, ahí van unos cuantos juegos, para que vayáis abriendo boca.

Play Test

Estos son juegos que, de una forma o de otra, han podido verse ya de una forma jugable, aunque sea en demo, pero lo suficiente para que nos vayamos haciendo una idea.

Driving Emotion Type-S
Eternal Ring
Evergrace
Golf Paradise
Gran Turismo 2000
Kessen
Ridge
Racer V
Snowboard Supercross
Street Fighter EX3
Tekken Tag Tournament

Próximamente

Estos son algunos de los juegos más interesantes que hay en desarrollo. Naturalmente, no están todos los que hay, ya que eso podría llenar fácilmente toda la revista, pero creemos que ya tenéis para rato con eso.

Armored Core 2
Dark Cloud
Dead or Alive 2
Extermination
Gekikuukan Pro Baseball
TV DJ
El Mundo Nunca es Suficiente
WCW 2000
X-Squad

RIDGE RACER V

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Namco
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Carreras Arcade
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Posiblemente, el mejor juego de lanzamiento de la PS2, pero ni mucho menos perfecto

Resulta bastante adecuado que la PlayStation2 se lance con un nuevo título de Ridge Racer, ya que el primer RR se lanzó junto con la PlayStation original. Ahora, igual que entonces, Namco ha proporcionado a Sony la muestra inicial más impresionante de lo que el nuevo sistema puede hacer. Para poder realizar el lanzamiento simultáneamente al de la PS2, Namco ha tenido que apresurarse un poco y descuidar ciertos detalles. Uno de los ejemplos más decepcionantes de esto es que ha vuelto a recurrir al tipo de diseño propio de los primeros títulos de la serie, con un solo circuito con diferentes caminos, en vez de los múltiples circuitos de R4, en los que cada uno tenía un diseño único y muy cuidado. También se producen ciertos defectos de coches y objetos que aparecen de repente. Este es uno de esos defectos que esperamos se solucionen con la PS2.
En su aspecto positivo, cabe destacar que la carrera y el manejo en sí de los coches es fantástico, el típico y propio de la serie: muy arcade, con derrapes en cantidad. Además, el aspecto analógico de los botones de DualShock2 se aprovecha muy bien para frenar y acelerar. El otro único aspecto negativo que podríamos señalar es la pobre presentación de la información clave. En primer lugar, no está claramente indicado si los coches son de tracción trasera o delantera, así que la primera vez que cogemos uno, es cuestión de adivinar.
Aun así, en conjunto, Ridge Racer V podría considerarse fácilmente el mejor juego de carreras visualmente hablando que hemos tenido ocasión de ver, y también es uno de los que mejor se juega, aunque sin una gran profundidad. Se nota que está un poco apresurado, y que, con más tiempo, Namco podría haber conseguido el mejor juego de carreras. Tal y como está, se queda en una bonita muestra de lo que puede hacer el nuevo sistema, pero la diversión es limitada.

ANÁLISIS PSM



El juego se mueve a una velocidad de 60 frames por segundo, lo que permite un movimiento rápido, pero suave, sin brusquedades.

Si logramos superar los mejores tiempos en el modo contrarreloj, podremos retar al poseedor del anterior récord a un duelo por su coche.

Dependiendo del coche que escojamos, nuestro cuentakilómetros tendrá un aspecto distinto. Un buen detalle.

¿No tienen un aspecto estupendo estos coches? El parabrisas trasero incluso refleja el fondo.

▲ Ridge Racer V es un arcade de carreras en su más pura esencia, con increíbles gráficos y acción desenfrenada de principio a fin.

Correr mañana, tarde y noche

Usando los avanzados efectos de iluminación de la PS2, Namco ha hecho posible correr por los circuitos en tres momentos distintos del día. El resultado es alucinante, y añade algo de variedad a la acción (permite a Namco reciclar sus circuitos).







▲ ¿Cómo que dormir? Esto es Ridge City, colegas, vamos a todo gas.

PRIMERA IMPRESION

BUENO
- Los gráficos son fabulosos
- Control arcade divertido y rápido
- Gran presentación, entran ganas de vivir en Ridge City

MALO
- Se echa en falta la variedad de pistas de R4
- Objetos y coches que aparecen bruscamente, ¡no queremos verlos en PS2!
- Cierta información crítica debería indicarse con más claridad

Primera puntuación: 8/10



▲ Escoger un coche nunca había resultado tan difícil, ¡todos tienen tan buena pinta! Podríamos pasarnos horas babeando sobre ellos, mientras dan vueltas en un perfecto 3D.



▲ Ahora también podemos conseguir nuevos motores además de coches. Seguid ganando y obtendréis múltiples motores para cada coche, que os permitirán alcanzar velocidades de vértigo.



▲ Lo que realmente mola de este juego son los detalles. En la clásica tradición de Ridge Racer, los fondos cobran vida con helicópteros, trenes y similares.

Ai Fukami: La nueva chiva Ridge Racer

Aunque los aficionados refunfuñaran bastante al principio por el hecho de que Reiko Nagase, la anterior chica Ridge Racer, haya sido sustituida, no creemos que, a estas alturas, sigan protestando. Ai Fukami está como un queso. Por desgracia, por ahora sólo la hemos visto aparecer en la presentación, aunque también se deja ver fugazmente por un par de menús. Eso no es suficiente, ¡queremos más Fukami!







▲ ¿Podéis creeros que al fin tengamos un sistema capaz de generar una montón de curvas tan sexys en tiempo real?



◄ Por desgracia, aparte de la super-alucinante presentación, esto es más o menos todo lo que veremos de Ai en el resto del juego. Aun así, sigue estando bien.

El estilo Ridge Racer

La presentación de este juego es increíble. Todo está ambientado en "Ridge City", que, por lo que se ve, se construyó para servir de gigantesco circuito de carreras. También nos gusta el detalle de que presenten la música como si estuviera sonando en la emisora "Ridge City FM", con DJ incluido y todo.



▲ Antes de cada carrera, nos encontraremos con esta bonita pantalla, en la que obtendremos toda la información que necesitaremos para la carrera que nos espera.



▲ El juego tiene un estilo visual muy cuidado, y cada menú tiene mejor aspecto que el anterior. Aquí es donde escogemos el tipo de GP en que vamos a correr, Estándar o Extra.



▲ Hasta los iconos de las distintas modalidades están bien buscados. Y quedan mejor animados, pero, por desgracia, eso no os lo podemos enseñar aquí.

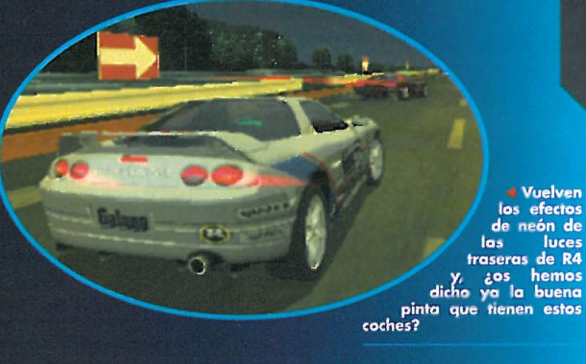




◄ ▲ A pesar de lo potente que es la PS2, los edificios siguen teniendo a veces la mala costumbre de "aparecer" bruscamente en el horizonte. Eso es lo que pasa, por desgracia, cuando se mete prisa a un juego para sacarlo a la vez que la PS2.



▲ Antes de la carrera, los chicos de Namco alardean mostrándonos vistas aéreas del circuito. No importa el ángulo desde el que los veamos, todos ellos resultan espectaculares.



◄ Vuelven los efectos de neón de las luces traseras de R4 y, ¿os hemos dicho ya la buena pinta que tienen estos coches?



▲ También vuelve, naturalmente, la vista en primera persona, y la verdad es que consigue dar una increíble sensación de velocidad, pero no podemos ver nuestro maravilloso coche.



▲ El modo repetición es tan bueno como cabría esperar, e incluso nos permite escoger distintos ángulos de cámara sobre la marcha.



▲ ¿Os suena este tramo de autopista? Muchos elementos de circuitos anteriores de Ridge Racer se han rehecho en toda la gloria de PS2.

STREET FIGHTER EX 3

Un juego de lucha 3D digno de la saga Street Fighter

Con Street Fighter EX3, parece que al fin Arika le ha cogido el truco a esto del 3D, y ha logrado solucionar muchos de los problemas de los dos juegos anteriores.

Hay sobre todo mucho más en lo que recrear la vista por la pantalla y los personajes son bastante más grandes. También se ha mejorado en gran medida la respuesta de los controles, de forma que ahora apenas hay retraso entre el momento en que pulsamos un botón y el momento de ver cómo se realiza el movimiento en pantalla. No es exactamente Alpha 3, pero se le va acercando bastante.

Se nota que EX3 se ha terminado con ciertas prisas. Cuando hay más de tres personajes en pantalla al mismo tiempo, tienden a producirse las consabidas bajadas de velocidad, y también se producen de forma más o menos aleatoria durante los momentos más inesperados del juego. Además, gráficamente, el juego podría haber sido mucho mejor. Si tenemos en cuenta la potencia de la PS2, los fondos deberían haber contado con muchos más detalles y los personajes con un mayor número de polígonos. Lo que hay es más o menos suficiente, pero desde luego no va a poder competir con otros como Dead or Alive 2, o similares, en los que se hayan tomado más tiempo, y los gráficos estén más trabajados.

Afortunadamente, Capcom cuenta todavía con suficiente tiempo para arreglar estos problemas. Lo de los gráficos se puede pasar, pero los parones y bajadas de velocidad tienen que desaparecer. Ya puestos, también deberían corregir ciertos desequilibrios entre unos personajes y otros, ya que hay algunos que no pueden competir con otros. Una vez dicho todo esto, sin embargo, hay que concluir que es un buen juego de lucha, que debería hacer las delicias de todos los aficionados cuando se lance la consola aquí este otoño. Y teniendo en cuenta que la popularidad de la saga Street Fighter ha ido decayendo últimamente, no está mal ver un producto que podría servir para dar nueva vida la saga.

PlayStation 2

► Aunque los fondos tienen un aspecto estupendo, algunos parece que no encajan muy bien en el universo de Street Fighter. Capcom debería haber cogido los fondos 2D clásicos y haberlos pasado al 3D.

Distribuidor: ¿Virgin Interactive Entertainment?
Desarrollador: Capcom / Arika
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Lucha
Número de Jugadores: 1-4 Jugadores
Número de Discos: 1

► La serie EX siempre ha sido algo extraña porque algunos personajes estaban armados y otros no. Eso es algo que no nos ha acabado de convencer nunca, pero tampoco cuesta tanto acostumbrarse.



▲ En el modo estándar, podemos añadir miembros a nuestro equipo si logramos derrotarlos. Si hay un personaje que no se os dé bien manejar, no dejéis que se os una. Es así de simple.



▲ Aquí podéis ver la pantalla de personajes, incluyendo algunos de los ocultos. Creemos que todavía queda alguno por descubrir pero, por ahora, no está mal.



PRIMERA IMPRESIÓN

BUENO
- Rápido ritmo de juego, como corresponde a la saga Street Fighter
- Las nuevas opciones de equipo tag y combate cuatro jugadores son la bomba
- Los clásicos personajes de la serie, como Ryu, nunca han tenido mejor pinta

MALO
- Algunos personajes están en inferioridad de condiciones...
- ...y otros simplemente no encajan con los demás.
- ¿Cómo que bajadas de velocidad en la PS2? Vamos, chicos...

Primera puntuación 8/10

Para quedarse mirando ...

Con la PlayStation2, vamos a tener que acostumbrarnos a que s emplee más tiempo en los efectos especiales y en usos creativos d la iluminación. Prácticamente todos los juegos nos van a hacer dec "¡Uau! ¡Cómo mola!". Aquí tenéis unas cuantas imágenes bonitas d EX3.



▲ La clásica bola de fuego Super Hadoken de Ryu tiene todavía mejor pinta en PS2. Es difícil mejorar lo bien que queda la explosión acompañada de los reflejos de luz que produce en los personajes.



▲ Al ejecutar un ataque en equipo nos premian con montones y montones de flashes y explosiones acompañadas de colores surrealistas que se mueven por el fondo.



▲ Incluso los puñetazos o patadas más vulgares tienen mejor aspecto, gracias a que siempre se producen esos efectos de impacto que normalmente sólo aparecen en los juegos de Tekken.

Contad conmigo

Parece que todos los juegos de lucha del lanzamiento inicial de la PS2 tendrán algún tipo de sistema de lucha en equipo, y Street Fighter EX3 no es ninguna excepción. Tras seleccionar a los dos personajes con los que queremos luchar, podemos llamar a nuestro compañero en cualquier momento pulsando R1 + R2.







▲ Cuando parece que nuestra salud está bajando peligrosamente, no tenemos más que llamar a nuestro compañero de equipo, que está fresco como una rosa, para que ocupe nuestro lugar. Si la barra de energía está lo suficientemente alta, también podemos realizar ataques en equipo, que producen todo tipo de efectos especiales chillones como para dejar ciego a cualquiera.

Tekken Tag Tournament

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Namco
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Lucha
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1



No deja de ser un simple detalle, pero una de esas cosas que nos gustan de Tekken Tag es el buen aspecto que tienen todas las texturas del suelo.

Sin sorpresas, Tekken Tag cumple lo que promete

Algunos de nuestros compañeros de PSM han tenido ocasión de haber ido probando a lo largo de los meses varias versiones de este juego, y sin embargo, todos coinciden en que su impresión inicial apenas ha cambiado: es Tekken en PS2, y la versión visualmente más bonita que han podido ver. No se puede negar que tiene un aspecto fabuloso. Simplemente la actividad y el bullicio que puede apreciarse en los escenarios de fondo basta como señal indicadora de que los chicos de Namco siguen siendo unos maestros en el aspecto gráfico en el dominio de los juegos de lucha. Sin embargo, lo que por otra parte también está claro es que no hace falta ser un ingeniero de la NASA para analizar este juego.

Funciona, como os podréis imaginar, de forma muy similar a la versión de máquina recreativa (sólo que con gráficos más bonitos). La opción de formar equipo que da nombre a esta entrega, el famoso "tag", es una incorporación estupenda, que da mucho juego, y desde luego, por lo que se ve, es la moda en los nuevos juegos de lucha (los tres primeros de la PS2 cuentan todos con esta opción). Sin embargo, por muy curioso que quede, no deja de ser otro detalle más en el conjunto de las cosas, que es, como decimos, más o menos a lo que ya están acostumbrados todos los aficionados a la serie. No es que esté años luz por delante de Soul Calibur o Dead or Alive 2 para Dreamcast, pero aun así sigue siendo mejor. Sin embargo, se le pueden poner todavía algunos defectos, como le ocurría a Ridge Racer V, y es que, a pesar de todo se ve el esfuerzo que se ha hecho, también se ve que se ha forzado un poco la cosa para que estuviera listo para el lanzamiento. Es una cantinela que ya empieza a hacerse repetitiva. No es que en sí sea algo que vaya a afectar en modo alguno al desarrollo del juego, pero sí podría haber contribuido a que fuera mejor, y ahí queda, como advertencia a los más perfeccionistas de entre vosotros, que sabemos que los hay.



Fijáos en lo bien que está hecha la hierba. Este ya es uno de nuestros niveles favoritos, pero no es fácil decidirse, todos son alucinantes.

Uno de esos factores, por ejemplo, es algo que también le ocurre al EX3, y es que los nuevos fondos 3D no acaban de encajar muy bien en algunos escenarios, ya que parecen estar, como si dijéramos, en otro plano distinto a los personajes, creando una sensación extraña. Por suerte, es una de esas cosas que sólo se notan realmente si uno se pone a fijarse en ello, si no, es algo que la mayoría ni siquiera se da cuenta. Los personajes tienen, como ya hemos dicho un aspecto sensacional y no sabemos si es sólo cosa nuestra, pero las animaciones y movimientos parecen más fluidos de lo que nos tienen acostumbrados los anteriores Tekken.

Los aficionados a la serie encontrarán que esta entrega es tan buena como podrían esperar y, aunque no sea tan original como algunos pensaban, sigue sirviendo de estupenda pieza de exhibición de la nueva consola, aunque sólo sea por la parte visual. Se nota que han puesto más cuidado en este juego que en otros de los productos de lanzamiento de la PS2. Aunque sigue siendo más bien una especie de aperitivo para ir abriendo boca y hacernos una ligera idea de lo que Namco podrá hacer con el futuro Tekken 4 en el nuevo sistema, y hacer la espera más soportable.



Mirad esos reflejos de las luces de neón en los charcos del suelo. Esos son los detalles que hacen que este juego destaque.



Fijáos en lo bien que están las arrugas de la ropa, ¡e incluso cambian al movernos!

Primera Impresión

BUENO
- Gráficos sensacionales, sobre todo los efectos de iluminación
- La opción de equipo "tag" está mejor conseguida que en Street Fighter EX3
- Es Tekken en PS2, ¿qué más queréis?

MALO
- Todavía quedan cosas por pulir en los gráficos
- ¿Como se hacia el combo ese de tropecientas pulsaciones?
- Si ya os habíais cansado de Tekken 3, las novedades tampoco os entretendrán mucho tiempo



Primera puntuación: 8/10

Golf Paradise

¿Podrá realmente llegarse al paraíso del golf en PS2?

Distribuidor: Por Determinar
Desarrollador: T&E Soft
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Deportivo
Número de Jugadores: 1-4 Jugadores
Número de Discos: 1

No es que T&E Soft tenga precisamente una gran reputación haciendo juegos de golf. Son los responsables del irregular Augusta Masters para N64 y del práctico Jun Classic en PSX, títulos ambos perfectamente olvidables. Con su debut en PS2, Golf Paradise, se supone que pretende cambiar todo eso, pero, después de probarlo un poco, hemos podido comprobar que todavía les queda trabajo por hacer, por lo menos para mejorar la velocidad de los frames, pues la verdad es que la demo se movía un poco a trompicones.
Podemos escoger entre siete caracteres seleccionables y, a medida que avanzamos, nuestras puntuaciones de habilidad irán subiendo. Hay una opción que nos permite construir nuestro propio campo de golf, que nos ofrece hasta siete tipos distintos de entorno (bosque, lago, etc.) con cuatro niveles de dificultad y opciones de hoyo que incluyen par, elevación, número de búnkers, fuerza del viento, altura de la hierba en el rough y calidad de la calle o fairway. A eso añadimos una climatología dinámica que cambia de despejado a nublado, y de ahí a lluvioso (lo que obviamente influye muy negativamente en nuestra visibilidad) y una galería activa, y producen como resultado un juego de golf sólido, aunque visualmente poco atractivo comparado con las demás novedades que hemos visto para la PS2. La paleta de colores nos recuerda demasiado a Everybody's Golf, y el manejo y desarrollo general del juego bastante tradicional, nada especialmente innovador, incluyendo el típico indicador de swing y todo, aunque hay que reconocer que el movimiento de las cámaras está bastante bien.
En conjunto, Golf Paradise podría acabar convirtiéndose en un juego de golf muy decente, sobre todo si logran solucionar el problema de la velocidad de los frames e incluyen todas las distintas modalidades de juego previstas (un total de diez).



▶ T&E sigue usando la típica rejilla sobre el green para los putts.



▲ El caddy recomienda un hierro 5 para salir de ese rough, ¡toma ya!



Primera impresión

BUENO
- Dispone de una completa opción para diseñar nuestro propio campo
- Buena variedad de campos y cada uno ofrece sus propios retos
- Se están preparando muchas modalidades de juego diferentes

MALO
- La velocidad de los frames es, por ahora, bastante lenta
- Los personajes no están mal, pero son demasiado genéricos

Primera Puntuación: 6/10

Kessen

Confuso, pero mola

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Koei
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Estrategia
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Kessen fue uno de los primeros títulos en poner vídeos en la red, que sirvieron para ponernos a todos los dientes largos. Prometía unas escenas de lucha absolutamente espectaculares, continuando con la línea de Koei de juegos de guerra ambientados en determinados períodos de la historia de Japón. En este caso, se trata de una simulación de guerra en el Japón feudal. Y realmente parece que tiene mucho en su favor, pero hemos de reconocer que no estamos en muy buena posición para juzgarlo, ya que nuestros primeros contactos con este producto se han visto perjudicados por el hecho de que ¡no hay quien entienda esos dichosos menús en japonés! ¡Y el juego está lleno de ellos!, con lo que no pudimos realmente meternos en faena, ¡o eso creemos! El caso es que pudimos trastear con él, dar a un montón de opciones en un montón de menús, ver cómo se movían nuestras tropas y, cuando se encontraban con el enemigo, se pegaban con él en unas fenomenales secuencias en tiempo real, y todo eso, pero sin saber a ciencia cierta qué tal lo estábamos haciendo. Uno de nuestros momentos favoritos es cuando nuestra caballería se lanza sobre la infantería enemiga y hace que se bata corriendo en retirada. Muy espectacular, aunque no especialmente interactivo. Una de las mejores opciones es la posibilidad de alejar o acercar la cámara hasta llegar al detalle del combate cuerpo a cuerpo de cada una de nuestras unidades en el campo de batalla. El efecto sirve para meternos en el combate que se está desarrollando y, aunque buena parte de la animación se ve todavía demasiado "rígida", poco fluida, no deja de resultar interesante poder ver las cosas tan de cerca.
Como conclusión, podríamos decir que no podemos evitar sentirnos impresionados por este título. Hay una enorme variedad de tropas, armas, tipos de ataques y un interesante argumento (ambientado en el momento más importante de esta época, el shogunato Tokugawa), que nos puede servir para meternos de lleno en el juego, ¡si conseguimos entender algo, claro! Esperamos verlo traducido lo antes posible.



▲ Los ataques son bastante salvajes y tienen un aspecto muy apetitoso, aunque ¿quién habría imaginado que los guerreros japoneses tenían la sangre verde?



▲ Este es el interfaz para seleccionar nuestro ataque y decidir quién va a disfrutar con él. La señal amarilla indica la posición de un comandante enemigo.

Primera Impresión

BUENO
- Se ve que pasan muchas cosas, y ¡todo con una pinta estupenda!
- Estupenda mezcla de historia y acción

MALO
- ¿Podría haber demasiadas secuencias de vídeo?
- Los que no entiendan el japonés lo van a tener crudo. Habrá que esperar a tener alguna traducción, aunque sea en inglés

Primera puntuación: 7/10

DRIVING EMOTION TYPE-S

El primer juego de carreras de Square para PS2 no termina de convencer

Sony celebró dos eventos sobre el lanzamiento de la PS2 en Tokio en el fin de semana del 4 y 5 de Marzo, y en uno de ellos el público tuvo ocasión de darse una vuelta en el primer juego de carreras de Square para la nueva consola.

Cuando nos pusimos a conducir, nos dimos cuenta de que, en el momento en que tocábamos el stick analógico a velocidades que no llegaban siquiera a los 60 por hora, nos podíamos despedir de cualquier esperanza que tuviéramos de controlar nuestro vehículo. Acabábamos dando vueltas como una peonza y dándonos con una barrera o similar, y la cosa no es que fuera mucho mejor al tratar de tomar la siguiente curva. No nos cabe duda alguna: al menos para cualquier jugador primerizo, este es el juego de conducción menos manejable que hemos visto.

Y para empeorar aún más las cosas, había un retraso significativo entre mover el stick y que nuestro coche realizara el giro que queríamos, por no mencionar el hecho de que acelerar más allá de los 70 por hora supone hundir nuestro pulgar sobre el botón X hasta que se nos quede blanco. Esperemos que la versión final contenga alguna forma de ajustar la sensibilidad del control analógico.

De todas formas, la verdad es que el juego tiene buen aspecto, con una buena velocidad de refresco de pantalla y la vista interior desde el punto de vista del conductor es simplemente increíble, pues no sólo se ven las manos del mismo en el volante moviéndose de forma realista, sino la iluminación dinámica en el salpicadero, reflejos en el parabrisas, y movimientos naturales de la cabeza en las curvas. Los circuitos en sí se ven todavía un poco simples, aunque ya pueden verse algunos efectos curiosos en los márgenes de la calzada (como fuegos artificiales) y el detalle del coche alcanza un buen nivel de precisión.

Dicho esto, no nos sorprende lo más mínimo que Square decidiera retrasar su lanzamiento unas semanas, vista la reacción del público tras la primera oportunidad de probar el juego. Esperemos que esto sea señal de que ha decidido tomar en serio esas reacciones para corregir las claras deficiencias del producto antes de su lanzamiento definitivo.



La pista de la carretera provincial cuenta con muchas curvas cerradas y una asombrosa catarata de partículas.

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Squaresoft / Escape
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Simulación de Conducción
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1



Square espera que Driving Emotion sirva para redefinir los simuladores de conducción de coches de fábrica, pero, tal y como están las cosas, la cosa está muy dudosa.



El juego cuenta con más de una docena de coches deportivos reales, incluyendo algunos como el nuevo MR-S de Toyota, que tiene un nivel de detalle impresionante.



Algunos de los circuitos son un poco simplones, pero el recorrido nocturno es simplemente alucinante.

La modalidad para dos jugadores promete tener una velocidad de los frames más decente, además de eliminar la típica niebla para ocultar la línea de horizonte que se puede ver en Ridge Racer V.

El ojo del conductor

Posiblemente el aspecto que más merezca la pena destacar de este título es el punto de vista del conductor. Es sin duda la vista interior definitiva. Podemos ver nuestras manos moviéndose en el volante (con movimiento borroso incluido), así como iluminación en tiempo real en el salpicadero, reflejos en el parabrisas e instrumentos que se mueven. Además, el interior de cada coche está recreado hasta detalles como las rendijas del aire acondicionado.



Se utilizan efectos especiales, como los reflejos en el parabrisas, para reforzar la experiencia.



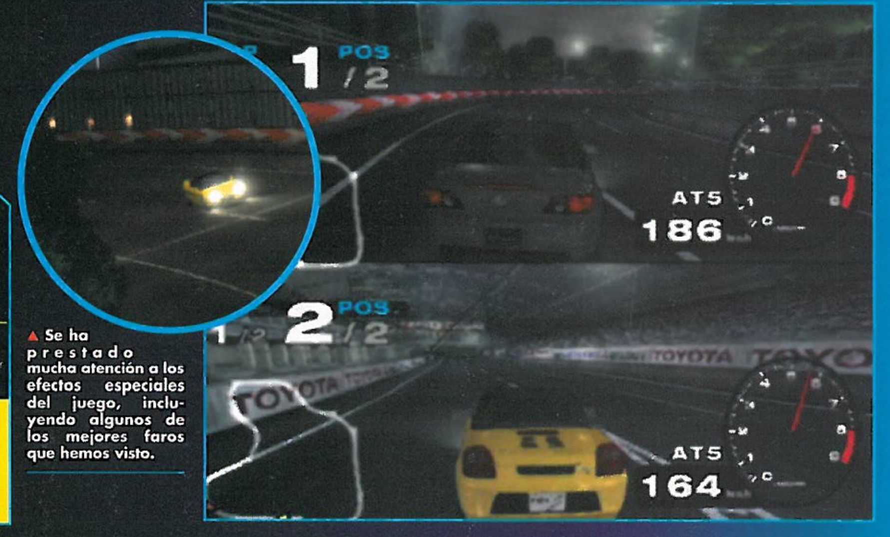
La cabina de cada vehículo ha sido recreada meticulosamente, hasta las agujas de los indicadores se mueven.

Primera impresión

BUENO
- Vista interior del coche superrealista
- Coches bien hechos, y buena variedad de ellos
- Increíbles efectos en algunos circuitos, como cataratas o fuegos artificiales

MALO
- Es casi imposible controlar el coche en las curvas
- Tratar de acelerar para alcanzar una buena velocidad puede acabar con cualquier pulgar
- En su mayor parte, los circuitos tienen pocos detalles

Primera puntuación: 4/10



Se ha prestado mucha atención a los efectos especiales del juego, incluyendo algunos de los mejores faros que hemos visto.

SNOWBOARD SUPERX

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Canada
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Snowboard
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Por fin, un juego de snowboard rápido de tipo arcade

No nos cabe duda alguna de que Electronic Arts está invirtiendo muchas energías en sus proyectos para PlayStation2. Algunos, como este Snowboard Supercross (SSX), llevan en proceso de desarrollo más de dos años, y se nota. Basado en este deporte de sobra conocido a estas alturas por los aficionados a los videojuegos, SSX trata de capturar toda la emoción y el desafío de las carreras de snowboard pendiente abajo, pero en un estilo completamente arcade.

A pesar de que todavía no hemos podido ver una versión final del juego, aunque ya debería haber salido para cuando leáis esto, tiene desde luego mucho potencial. Lo que hemos podido ver por ahora tenía todavía los típicos y lógicos problemas y opciones que faltaban por incluir, pero sí estaban ya presentes dos elementos clave: una alta velocidad de los frames y unos gráficos estupendos. El juego se mueve con bastante suavidad y, aparte de algún que otro bache, funciona a unos casi constantes 60 frames por segundo (lo normal para prácticamente cualquier título de PS2). Hay además muchos y excelentes efectos de iluminación y oros muchos efectos visuales con los que quedarse impresionado. Buen ejemplo de ello se pudo ver en uno de los numerosos saltos de SSX. El personaje llega a una rampa de una forma concreta y consigue quedar boca bajo durante el salto, cuando llega al punto más alto, explotan todo tipo de fuegos artificiales de fondo. Muy bonito.

Los controles resultan sorprendentemente intuitivos. Y eso que todavía se estaban haciendo mejoras sobre los mismos, pero no costaba nada hacerse con el manejo del personaje. En comparación, se parece un poco al de la serie Cool Boarders, aunque se ha empleado mucho más tiempo tratando de mejorar la sensación de velocidad y el diseño general de las pistas. Todo ha sido llevado al nivel de las consolas de nueva generación. Y, puesto que no tenían la presión de tener el producto terminado para el lanzamiento japonés de la PS2, tendrán mucho más tiempo para asegurarse de que todo quede bien pulido y equilibrado para el momento del lanzamiento en nuestras tierras y en América.

PRIMERA IMPRESIÓN

BUENO	Efectos de partículas e iluminación muy bonitos
	Divertido control arcade y curioso interfaz
	Diseños de pistas estilo Wipeout con muchos saltos
MALO	Se nota que todavía quedan cosas por depurar
	Todavía faltaban por incorporar muchas de las opciones finales del juego
	Este juego parece que será estupendo, nuestra puntuación final podría subir

Primera puntuación: 8/10

Qué bonito se ve...

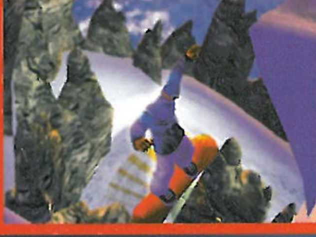
Visualmente impactante, eso es lo que caracteriza a SSX. No escasean precisamente los magníficos efectos de partículas o de iluminación que comentar, y todos ellos contribuyen a la estupenda atmósfera del juego.

Las carreras tienen lugar en diferentes momentos del día, así que veremos distintos efectos de iluminación en las pistas. Por lo que a nosotros respecta, el atardecer es el mejor momento para practicar el snowboard.

▼ Los personajes varían en tamaño y habilidad y tienen estilos de montar distintos. Algunos son mejores cogiendo velocidad, mientras que a otros se les da mejor hacer acrobacias.



▲ Las partículas de nieve se levantan cada vez que inclinamos la tabla o damos un salto y, a diferencia de otros juegos, la nieve parece realmente nieve, y no hielo. Podemos incluso hundirnos un poco en ella.

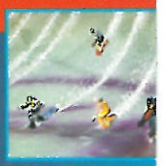


◄ A menudo podemos ver a una buena distancia al realizar un buen salto como este. La música también se desvanece como si dejáramos atrás el suelo, lo que hace que cada salto sea espectacular.

◄ Aunque no es un juego de lucha, podemos empujar a cualquiera de nuestros contrincantes que pase lo suficientemente cerca. Claro que ellos pueden hacernos lo mismo.



◄ Aquí tenemos los modelos de personajes con multitud de polígonos, el sol poniente y la nieve de partículas. ¿Qué más necesita un juego de snowboard?



▲ Hay muchos personajes entre los elegir, y los desarrolladores se h esforzado por hacer cada uno de ellos diferente. Todos tien sus particularidades manejarlos.

Desde aquí arriba se ve mi casa

El aspecto que más nos gusta de SSX es seguramente el de diseño de las pistas, que se alejan bastante de lo qu estamos acostumbrados a ver en los actuales productos d este tipo. Pensad en Wipeout XL y os haréis una idea aproximada de lo locos que puede ser estos recorridos.



▲ Nunca se sabe cuando puede aparecer una buena caída ante nosotros. Será mejor aprovecharlas para hacer todas las piruetas que podamos en el aire.



▲ No sólo nos deslizaremos por la nieve. Casi cualquier cosa, como puentes o laderas de montañas, nos sirven como pistas cuando nos movemos a esta velocidad..



▲ Aquí tenemos una de pájaro de una d primeras pistas. Fijaos e fuegos artificiales que se ambos lados del personaj

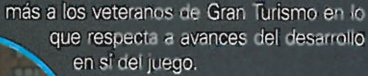
GRAN TURISMO 2000

Estos coches son tan reales, que casi puede verse la etiqueta con el precio

Uno de los muchos discos de demos que se entregaron en el Festival PlayStation 2000 fue una demo jugable de Gran Turismo 2000, aunque lo de jugable es un decir, pues estaba limitada a un coche, un circuito y un máximo de tiempo de 90 segundos. Tal y como está, el juego es más o menos una conversión bastante literal y exacta de Gran Turismo 2 en lo que se refiere a opciones y control, de modo que los fans de los dos primeros juegos ya se pueden hacer una idea de lo que se van a encontrar en ambos aspectos. La aceleración analógica de la demo era un poco inmanejable, había que "aplastar" bien el botón para conseguir alcanzar la máxima velocidad, así que esperemos que haya una opción para ajustar esa sensibilidad en la versión final.

En términos de tratamiento visual, no cabe duda alguna de que estamos ante un juego de PS2. Los modelos de los coches son, posiblemente, los mejores que hemos podido ver en lo que se refiere al nivel general de detalle, aunque todavía echamos en falta detalles como que las ventanillas no sean transparentes. Algunos de los nuevos efectos especiales son alucinantes, en especial algunos como el humo de los neumáticos que se disipa poco a poco, o el sol que se asoma tras las nubes o los edificios, es mucho más realista que nunca. En el lado negativo, sigue teniendo el mismo gran defecto que tenía GT2 y es que los entornos siguen dejando mucho que desear, y parecen simples versiones con mejores texturas de los de GT2, con árboles de dos polígonos y edificios totalmente planos. Por suerte, no hemos podido apreciar ningún parón o bajada de velocidad, ni objetos que aparecen bruscamente, lo que contribuye a mejorar nuestra experiencia global al volante.

Al final, podemos decir que la demo nos dejó con ganas de ver lo que seguramente sea una versión más rápida y mucho más bonita de un juego que ya conocemos en PlayStation y nos encanta, aunque no parece que vaya a ofrecer mucho más a los veteranos de Gran Turismo en lo que respecta a avances del desarrollo en sí del juego.



Al hacer patinar nuestras ruedas conseguiremos que se levante un humo increíblemente realista que se irá disipando suavemente.

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Polyphony Interactive
Disponible (Japón): Primavera
Tipo: Simulación de Carreras
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1



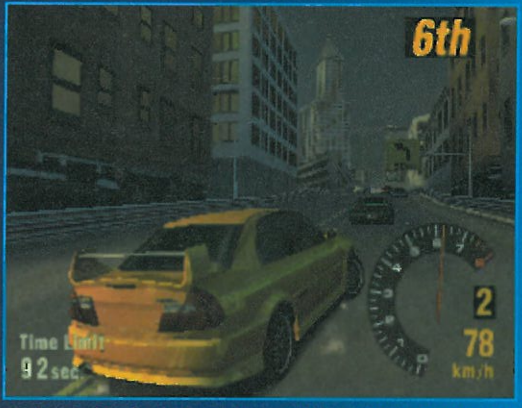
Los fondos con vídeos en movimiento sirven para dar un toque bastante curioso a la presentación de los menús de juego.



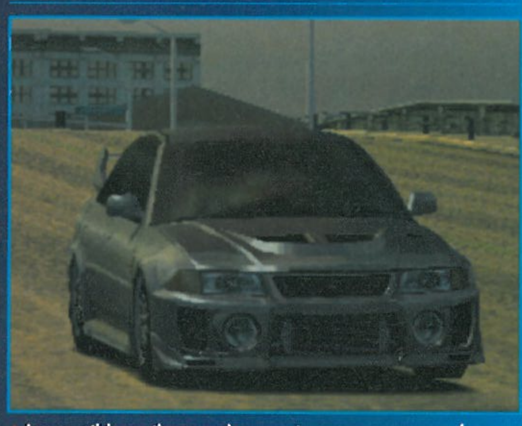
Los nuevos efectos de iluminación ayudan a aumentar el nivel de realismo el juego, en algunos casos, nos veremos frotándonos los ojos con incredulidad.



Los coches y efectos especiales son los que han recibido obviamente la mayor atención, los escenarios, por otro lado, no han mejorado mucho que digamos.



Sigue habiendo el mismo número de competidores corriendo al mismo tiempo en un circuito, pero sin parones o bajadas de velocidad.



Las repeticiones tienen mejor aspecto que nunca, y nos dan una buena oportunidad de apreciar el sorprendente nivel de detalle de nuestro coche.





La serie Gran Turismo es famosa por la estupenda física de sus coches, y esta mejora a la PS2 seguramente no decepcionará.

Correr con la vista interior del coche nos proporciona nuevas emociones, pero nos perdemos parte de esos magníficos modelos de coches.

Todo un muestrario de efectos especiales

La serie Gran Turismo ya está a la cabeza del pelotón en el tema de realismo de manejo y control de vehículos, así que el siguiente paso obvio de Sony tenía que ser aumentar el realismo visual. El auténtico arsenal de GT2000 de efectos especiales únicos, como los comentados del humo de los neumáticos que se disipa o los rayos de sol realistas, la verdad es que contribuyen mucho a alcanzar ese objetivo.



Un nuevo efecto de onda de calor entra en juego durante las repeticiones que potencia el factor de realismo.



Olvidad los antiguos efectos reflejo tipo lente, GT2000 consigue algo mucho más realista, gracias a los preciosos efectos que se producen con la luz del sol.

PRIMERA IMPRESIÓN

BUENO
- Modelos de coches superdetalladísimos
- Bonitos efectos de humo, reflejos, y efectos de luz realistas
- 60 frames por segundo constantes

MALO
- Los detalles del entorno no han mejorado mucho con respecto a GT2
- EL desarrollo del juego y la lista de coches probablemente no sufra modificaciones
- Esperemos que se pueda ajustar la sensibilidad de la aceleración analógica

Primera puntuación: 8/10

Eternal Ring

El primer juego de acción/aventura en PS2 es como mucho regular

Distribuidor: Virgin Interactive Entertainment
Desarrollador: From Software
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Rol/Aventura 1ª Persona
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Hasta ahora el género de los juegos de rol en primera persona ha estado siempre bastante descuidado en las consolas, y Eternal Ring podía haber sido la forma que tenía este género de gozar de nueva vida en estas plataformas. Sin embargo, nada más cogerlo, lo primero que se aprecia es lo increíblemente lento que se mueve todo. El ritmo sube un poco después de librarnos del primer jefe, ya que con eso conseguiremos la habilidad de correr (increíble que algo así tengamos que aprenderlo, cualquiera diría que es algo innato en casi cualquier animal), pero hasta llegar a él tenemos por delante un camino que se nos puede antojar eternamente largo, o al menos eso es lo que parece con la impresionante velocidad que despliega nuestro personaje.

En su aspecto visual, el juego resulta un tanto desigual. Algunos de los monstruos tienen muy buen aspecto, y a veces nos encontramos con bonitos escenarios que hacen que nos quedemos mirando y nos entren ganas de ver más, y parece que nos obliguemos en cierto modo a seguir jugando porque es un juego que nos tendría que gustar, pero luego seguimos recorriendo un montón de cámaras bastante sosas que necesitan una buena mano en lo que a decoración se refiere. También hay algunos vídeos que seguramente ayuden a que la historia resulte mucho más interesante, aunque la verdad es que si no estuviéramos todavía tan emocionados con el lanzamiento de la PS2, probablemente este sería uno de esos títulos a los que seguramente no nos habríamos molestado en echarle un segundo vistazo. Ya veremos que pasa cuando tengamos tiempo de verlo con más detalle.

Primera Impresión

BUENO
- Funciona a 60 frames por segundo
- Los monstruos y entornos son... adecuados
- Tiene mejor aspecto de lo que habría tenido en PSX

MALO
- Seee muueeveee taan deespaacioo....
- La lucha es aburrida, sobre todo con nuestra espada
- Imposible... luchar... mucho... sueño... zzzz...

Puntuación primera: 4/10



▲ Los monstruos se lanzan directamente a por ti, y después organizan lentamente su ataque mientras los machacamos con el botón Círculo... zzzz.



▲ Entre un dungeon y el siguiente, tendremos ocasión de visitar pueblos escasamente poblados, y tener alguna que otra charla.

Fantavision

Puzzles normalitos con buenos gráficos

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Sony CE
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Puzzle
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Este juego resulta algo difícil de entender a primera vista. En esencia, podríamos decir que se trata de una especie de simulador de fuegos artificiales, en el que nuestro objetivo consiste en usar un puntero que aparece en pantalla para juntar fuegos artificiales del mismo color y después hacerlos explotar de forma espectacular. No hay duda de que tiene un concepto original para un juego de puzzles, además de resultar simplemente increíble de mirar. Sin embargo, al ponerse a jugar, nos da la impresión de que al cabo de un rato empieza a volverse excesivamente repetitivo y el nivel de dificultad se desquicia demasiado rápido, lo que acaba por convertirse en una experiencia que es más gratificante de contemplar que de tomar parte activa en ella.

No nos malinterpretéis, todos esos fuegos artificiales sirven realmente para demostrar la capacidad de la PS2 para generar efectos de partículas, que son sencillamente magníficos, pero, por desgracia el desarrollo general del juego no es de los que estén diciendo a gritos "nueva generación" en ningún aspecto o sentido. Por ahora, y hasta que podamos dedicarle más tiempo, nos parece más bien que Sony se ha buscado una mínima excusa "argumental" para presumir de las capacidades de la nueva consola, más que haberse puesto en serio a diseñar un juego completo. Quizá, cuando lo veamos en más profundidad, descubramos que realmente hay algo más, pero no parece muy probable.

Primera Impresión

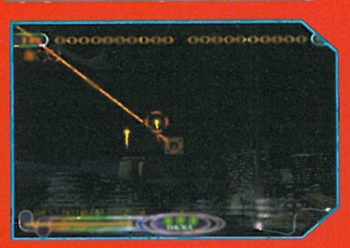
BUENO
- Bonitos efectos de explosiones de partículas
- Opciones de punto de vista y efectos climáticos en la repetición
- El juego usa un concepto único y original

MALO
- Se vuelve más repetitivo que otros juegos de puzzles
- La dificultad sube muy rápidamente
- La mayor parte del tiempo es más divertido mirar que jugar

Puntuación primera: 6/10



▲ Una vez terminado un nivel, podemos usar la repetición, cambiando la posición de la cámara y los efectos climáticos.



▲ Parece que el objetivo básico de Fantavision consiste en "atrapar" tres fuegos artificiales del mismo color por medio de nuestro stick analógico, para después hacerlos explotar con el botón Círculo.

EVERGRACE

Distribuidor: Virgin Interactive Entertainment
Desarrollador: From Software
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Acción/Aventura
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Ni mucho menos es "Zelda en PS2", ni de lejos

From Software ha conseguido convertirse ya en una de las casas más prolíficas para PS2 en Japón. Parece ser que este título estaba en principio planteado como un proyecto para la Play original, pero se lo pensaron mejor y decidieron desarrollarlo directamente para la nueva plataforma.

Sólo hemos tenido oportunidad de probar un disco de demo de este juego, pero aun así nos dejó un poco decepcionados. Como aficionados a este tipo de juegos, y que hemos tenido la oportunidad de jugar a Zelda (y, aunque esté mal decirlo en una revista de PlayStation, nos ha encantado), nos entusiasmaba la posibilidad de jugar un título de tipo acción/aventura similar al mencionado en la PS2, pero esto no es, ni mucho menos, lo que esperábamos.

El principal inconveniente que le vemos es que moverse por el mundo se hace muy pesado. Mientras corramos, todo va bien, pero al hacer eso gastamos nuestras energías y, a partir de ese momento, no tendremos más remedio que seguir caminando tranquilamente hasta que nos repongamos. Así que nos vemos limitados constantemente a correr durante cinco segundos, para seguir caminando lentamente, volver a correr, y así sucesivamente. Resulta aburridísimo.

La verdad es que los gráficos tienen bastante buena pinta, aunque también hay que reconocer que son un pelín simples. La hierba está bien, y los personajes están bastante pulidos y conseguidos. Los últimos niveles incluyen unos efectos de viento y lluvia bastante majos. Otra de las cosas que nos ha gustado son los efectos de luces azules que se producen a nuestro alrededor cuando lanzamos hechizos. Sin embargo, se nota que este título estaba pensado para la Play original y, a pesar de mejorar el aspecto visual, el mundo se ve un poco vacío y los monstruos no son especialmente impresionantes.

Sólo el tiempo nos dirá si Evergrace logrará convertirse en un juego que merezca realmente la pena, pero hemos de reconocer que jugar a la demo sólo ha servido para que bajen nuestras expectativas. Esperemos que los aficionados japoneses sirvan de campo de prueba para que los desarrolladores sepan lo que hay que arreglar y, naturalmente, que los desarrolladores se molesten en hacerlo.



▲ A veces los entornos tienen un aspecto excelente con bonitos detalles como esta catarata.



▲ ¡Esto ya está mejor! La hierba tiene muy buena pinta, y ese monstruo-avispa se ve bastante más peligroso que el pájaro rosa.

▲ Hay algunos efectos de iluminación bastante majos, pero apenas tenemos tiempo de fijarnos en ellos mientras estamos ocupados liquidando a este molesto monstruo-nuez.



▲ ¡Cuidado! Un pajarraco rosa. La verdad es que encontrarnos con cosas así en un juego con una atmósfera tan seria parece que queda un poco fuera de lugar.

PRIMERA IMPRESIÓN

BUENO
- Buenos gráficos, bonitos entornos
- Parece haber muchos hechizos y objetos interesantes
- Siempre está bien que funcione a 60 frames por segundo

MALO
- ¿Por qué no podemos correr tanto como queramos?
- No parecía haber muchos enemigos (al menos en la demo)
- No hay botón de salto, en un juego de este tipo se echa en falta

Puntuación primera: 5/10

WCW 2000

Electronic Arts saca el wrestling profesional del ring y lo lleva a la PS2

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Canada
Disponible (EEUU): 4º Trimestre 2000
Tipo: Lucha libre
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

Cada cierto iempo, suele aparecer un juego en un género determinado que causa un importante impacto, convirtiéndose en influencia y referencia obligada para los que vendrán después. En el caso que nos ocupa, puede que aún sea demasiado pronto para hablar, pero lo visto hasta el momento promete mucho. Y suponemos que os estaréis preguntando ¿cómo podría un juego de lucha libre causar semejante impacto? ¿cómo podría suponer tal diferencia con respecto a los anteriores? Si básicamente son todos más o menos iguales, ¿no? Pues no, y WCW 2000 podría ser una buena prueba de ello.

Lo que diferencia este juego del puñado de títulos de lucha libre que ya hay en el mercado es el hecho de que no habrá un ring en el que luchar. Sí, habéis oído bien. Será un juego de wrestling sin ring. Y ahora que hemos logrado captar vuestra atención, antes de que empecéis a pensar que os estamos tomando el pelo, vamos a explicaros lo que esto va a suponer. Sólo por el hecho de que no haya ring, no supone que no será un juego de wrestling. En lo esencial, seguirá perteneciendo a este género, sólo que tomará una dirección diferente de la habitual. Todavía podremos realizar todos los movimientos normales y de remate a que estamos acostumbrados, y con los luchadores sobradamente conocidos de esta federación (bueno, aquí no son tan conocidos, pero ya los hemos visto en unos cuantos juegos, además de los fines de semana en Tele-5). Por ejemplo, en vez de lanzar a nuestro contrincante contra las cuerdas del ring y hacer que rebote hacia nosotros, lo lanzaremos contra una pila de neumáticos para lograr el mismo efecto. Puede que la situación parezca distinta, pero el resultado será más o menos el mismo, aunque con un efecto visual mucho más espectacular y original. Y eso es lo que se trata de conseguir con este juego. Sacar a los jugadores del entorno habitual para trasladarlos a otros nuevos, con más posibilidades, y esperar de ese modo que no sean sólo los aficionados a este espectáculo los que se acerquen al nuevo título.

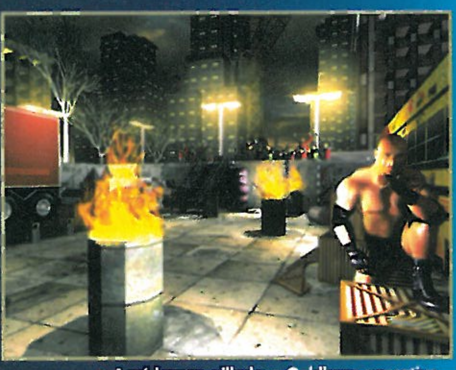
Ahora el desafío para los desarrolladores está en conseguir recrear una cierta atmósfera de ring, a pesar de que todos los combates tengan lugar en el exterior. El primer paso ha sido conseguir que haya un público entregado. Como cualquier aficionado sabe, los espectadores juegan un papel fundamental en este espectáculo, ya que sirven para añadir emoción a todo el tema. Por eso no encontraremos ninguna zona en este juego que no cuente con una buena masa de gente animando y/o abucheando. El siguiente paso, como les gusta decir, son los detalles.

Para que la idea funcione, WCW2000 necesita incluir unos escenarios creíbles e interesantes en los que luchar. No puede haber más lugares con simples texturas de coches "pegadas" sobre las paredes. Todo ha de tener un aspecto real, y permitir la interacción con los luchadores. Por suerte, al ver estas pantallas iniciales y hablar con los desarrolladores, parece que ese va a ser el caso. Sin embargo, los fondos no va a ser lo único que reciba el auténtico tratamiento de belleza PlayStation2. Los propios luchadores conseguirán quedar retratados con un nivel de detalle que parece imposible. Gracias a un número de polígonos increíblemente elevado (7500), y un nuevo proceso llamado cyberscanning, cada luchador conseguirá tener un parecido muy estrecho con su contrapartida real. Llegarán incluso a sudar.

Los desarrolladores tienen ahora mismo trabajo más que de sobra con lo que pretenden hacer. No sólo tienen que conseguir un título de lucha libre diferente y de gran calidad, capaz de atraer a nuevos aficionados, sino que tienen que convencer a los seguidores de toda la vida de que estos cambios no van a suponer ninguna pérdida en su experiencia de juego. Esperemos que lo consigan.



▲ Cada uno de los objetos que aparecen en esta imagen están ahí por un motivo. Podremos interactuar de un modo u otro con todo lo que se ve, desde luchar sobre el camión hasta coger los neumáticos cercanos.



▲ Aquí hemos pillado a Goldberg pensativo. En realidad es un tipo muy sensible, cuando no anda por ahí dándole una paliza a alguien o machacando coches.



▲ Menuda vista aérea de uno de los cinco entornos principales de juego. Fijáos en todas las cosas con las que podremos interactuar y lo grandes que pueden llegar a ser las zonas de lucha.



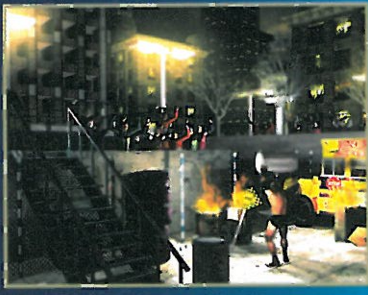
▲ Parece que algunos de los entornos contarán con zonas elevadas en las que pelear. No hay nada como lanzarse sobre un contrincante desde un par de metros de altura con el codo en ristre.

¿Es real o es PlayStation 2?

A medida que los desarrolladores vayan haciéndose con el hardware de la PS2, empezaremos a ver personajes cada vez más realistas. E incluso puede que llegue un punto en que la línea que separa la realidad y la ficción empiece a difuminarse. WCW2000 es un buen aperitivo de esto, ya que contará con algunos de los personajes más detallados que han podido verse nunca en una consola. Cada uno de ellos contará con la nada desdeñable cifra de 7500 polígonos, lo que permitirá a los desarrolladores añadir pequeños detalles que servirán para mejorar el juego. Veremos sudor, pelo en movimiento (aunque no el de Goldberg) y efectos de iluminación realistas, junto con animaciones realizadas a partir de motion-capture.



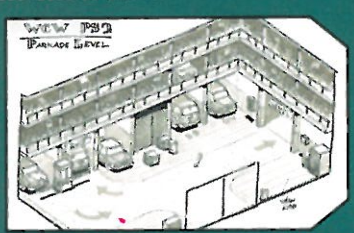
◄ Aunque este modelo poligonal de Goldberg cuenta con un número de polígonos bastante impresionante y texturas muy detalladas, no es ni mucho menos la mejor representación del aspecto final que tendrá el personaje. Electronic Arts todavía dispone de tiempo de sobra para mejorar el detalle del cuerpo, como músculos y dedos.



▲ El público siempre ha sido una parte importante de la lucha libre, y en este juego no podían faltar. Es más, se pretende que tenga un papel más activo que de costumbre.

Otros lugares para destrozar

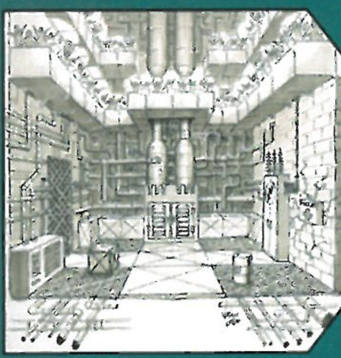
WCW 2000 contará aproximadamente con cinco entornos de lucha principales. Probablemente haya otros escenarios menores a los que acceder, pero el grueso de las peleas tendrá lugar en estas zonas mayores. Puesto que el juego está todavía en desarrollo, algunas de estas zonas sólo están pensadas sobre el papel. Por suerte, hemos tenido acceso a los bocetos de los artistas y os podemos enseñar algunas de sus ideas de diseño.



▲Este nivel, basado en un aparcamiento, incluirá un buen número de vehículos y público. Esperamos poder estampar a nuestros contrincantes contra los coches y que salten los cristales de las ventanillas.



▲ Sabemos lo que estáis pensado... seguro que más de uno desearía revivir la clásica escena de Superman III y darse de tortas en un desguace.



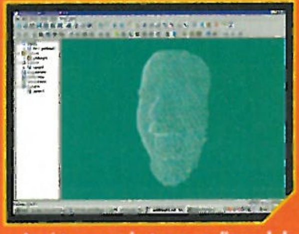
▲En las pantallas que hay justo al lado podéis ver el aspecto que puede tener este escenario. Es muy interesante ver lo cerca que está el resultado de la idea inicial del artista.

La tecnología de mañana, hoy

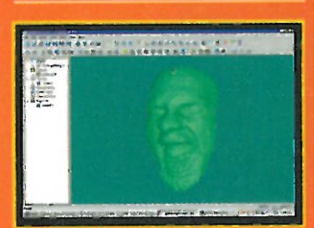
Las herramientas y tecnologías de que disponen los diseñadores de juegos han mejorado drásticamente en el último par de años. No hace mucho que el motion-capture era la mayor virguería que había en esta industria. Ahora, un nuevo proceso llamado cyberscanning está causando bastante revuelo porque parece ser que permite la recreación más realista posible de una persona en un juego. Usando una cámara especial, se escanea en alta resolución la cabeza de una persona desde distintos ángulos. Después el ordenador recoge todos los datos y crea una representación de trama poligonal que puede importarse al juego. Para que podáis entender mejor el proceso, os lo explicaremos por pasos.



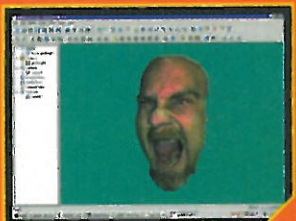
▲ Tras obligarle a ponerse ante la cámara, se escanea a Goldberg desde varios ángulos, incluyendo de frente, de lado, por detrás y por delante. Por desgracia, el proceso no es doloroso, porque Goldberg se lo merece.



▲ Aquí tenemos la trama poligonal de la cara, que se combinará más adelante con los lados y la parte superior para crear la cabeza completa.



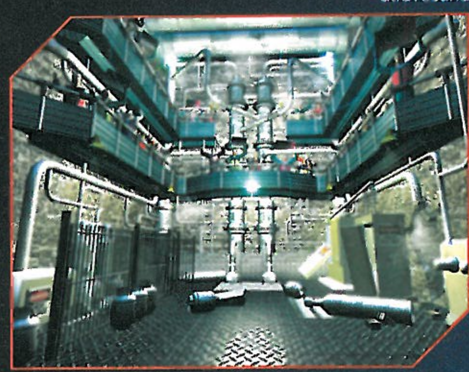
▲ En esta imagen, los artistas pueden ver si hay algún error y quitar o retocar algún detalle de la cara para conseguir que quede lo mejor posible. Esperamos que Goldberg esté contento.



▲ Ahora se pone una textura de la cara de Goldberg sobre la trama para crear una representación casi completa del personaje, y así será más o menos como quede dentro del juego.

Bronca en la sala de calderas

Aquí tenéis un primer vistazo a una de las zonas de lucha: la Sala de Calderas, ese sitio especialmente conocido por ser por donde suele andar Freddy Krüeger, aunque algo nos dice que no nos lo encontraremos en este juego. Bromas aparte, se puede ver que hay muchas cosas que recoger y lanzar en este escenario y, aunque pueda parecer pequeño, podremos acceder a las salas de alrededor atravesando las paredes.



▲Obviamente, esta es una imagen renderizada de la Sala de Calderas, pero nos da una buena idea del aspecto que tendrá otro de los escenarios.



▲Siempre habrá público presente para animarnos y abuchearnos. Parte del encanto de la lucha libre es la interacción con el público, y este juego tendrá una buena dosis de eso.

▶ Fijáos en todas las cosas que hay por ahí tiradas que podemos usar como armas. Además, si destrozamos la sala, podremos encontrar otras armas escondidas, como Tásers, que son más potentes.





◀ Al lanzar un tanque de propano contra una pared descubrimos una nueva zona en la que pelearnos. Parece que todos los escenarios principales tendrán salas "ocultas" como esta.

Armas y entornos

Esta es la información más actualizada que disponemos sobre las armas y entornos que veremos en el producto terminado. Obviamente, teniendo en cuenta que el juego todavía está en desarrollo puede que haya algún que otro cambio, pero debería servir para hacerse una buena idea de lo que podéis esperar.

ARMAS		ENTORNOS	
Bate de béisbol	Televisor	Sala de Calderas	Aparcamiento
Cubo de Basura	Fregadero	Cuarto de Baño	Zona de Carga
Silla Metálica	Caja de Madera	Desguace	Taquilla
Táser	Vídeo	Vestuarios	Almacén
Cámara de TV	Archivador		
Buzón de Correos	Cañería		

DEAD OR ALIVE 2

Distribuidor: Por Determinar
Desarrollador: Tecmo / Team Ninja
Disponible (Japón): Ya
Tipo: Lucha
Número de Jugadores: 1-4 Jugadores
Número de Discos: 1

Tecmo vuelve a la arena de combate

El Dead or Alive original se lanzó al mercado de forma casi simultánea a Tekken 3, y probablemente se recuerde mejor por sus guapas luchadoras, a pesar de contar con uno de los mejores motores de lucha jamás concebidos. Para la secuela en PlayStation2, Tecmo se está centrando sobre todo en llevar ese motor al siguiente nivel, a la vez que crea uno de los juegos de lucha más (si no el que más) logrados, visualmente hablando, que han pasado nunca por nuestras pantallas.
El modo de batalla en equipo, al igual que Tekken Tag Tournament, nos permitirá formar un equipo de dos personas que se combinarán durante las peleas. Para la versión en PlayStation2, Tecmo ha modificado esta modalidad para permitir que cuatro jugadores puedan liarse a mamporros simultáneamente por medio de un multi-tap.
Además los múltiples niveles de cada entorno del juego deberían producir unos resultados absolutamente espectaculares, como lanzar a nuestro oponente a través de una vidriera de la sala en la que estamos para que caiga más abajo en un patio, en el que podamos continuar la lucha. Algunas fases nos permitirán incluso efectuar distintas versiones de ciertos ataques desde los muros o paredes cuando nosotros o nuestros oponentes nos encontremos en determinadas posiciones. También cabe esperar un sistema de contragolpes revisado y una libertad de movimientos de 360º reales.
Además de estas opciones más o menos estándar, hay más de dos docenas de elementos nuevos, relacionados tanto con el aspecto visual como con el desarrollo en sí del juego, que Tecmo está tratando de encajar en la versión de PS2 antes del lanzamiento en Japón. Entre ellas se incluyen expresiones faciales y de los ojos más realistas durante los vídeos, efectos de difuminado del movimiento en puñetazos y patadas, efectos climáticos (como una ventisca) en ciertas fases, y sensibilidad analógica DualShock2 para los botones de ataque. Todavía no sabemos cuántas de estas cosas llegarán a verse en la versión final, pero independientemente de eso el juego tendrá mejor aspecto que en su versión para máquinas recreativas, lo que ya es mucho decir.



Tina usa en combate sobre todo movimientos de lucha libre, incluyendo algunos devastadores que se hacen en varias partes y que hay que realizar con dos series de pulsaciones de botones.

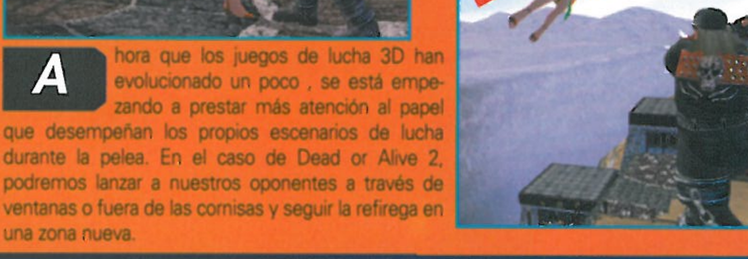
Una de las mejoras definitivas de la versión de PS2 de DOA2 serán unas animaciones faciales más realistas durante las secuencias cinemáticas.

Escenarios de múltiples niveles



Esta fase tiene lugar en lo más alto de una ciudad que está construida en la ladera de una montaña, que tiene muchos muros desde los que realizar movimientos y barandillas para romper.

Si lanzamos a nuestro oponente (o le golpeamos con la suficiente fuerza), caerá al tejado inferior, hasta el que podremos seguirle para continuar allí la pelea.



Ahora que los juegos de lucha 3D han evolucionado un poco , se está empezando a prestar más atención al papel que desempeñan los propios escenarios de lucha durante la pelea. En el caso de Dead or Alive 2, podremos lanzar a nuestros oponentes a través de ventanas o fuera de las cornisas y seguir la refriega en una zona nueva.



La modalidad de lucha por equipos nos permite cambiar de personaje en un instante, y realizar increíbles movimientos de equipo contra nuestros oponentes.



Dentro de esta casa de la ópera, enviar a nuestro oponente volando sobre la barandilla del palco nos permitirá llevar la pelea al patio de butacas.

La zona de peligro

Una de las cosas que Dead or Alive 2 mejora con respecto al original es su original concepto de Zona de Peligro. La mayoría de las fases del juego tienen muros u otras zonas, como campos de fuerza o maquinaria electrificada, que causan daño extra a nuestro oponente cuando lo lanzamos contra ellos. ¡Se acabaron los juegos, colega!

Uno de los efectos de Zona de Peligro que más nos han gustado es esta máquina electrificada que deja fritos a nuestros oponentes.

La mayor parte de las fases del juego tienen muros que explotan al chocar con ellos.





TV DJ

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Sony CE
Disponible (Japón): Por Determinar
Tipo: Musical
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

El juego musical de Sony de nueva generación va a su propio ritmo

Titulado originalmente Be On Edge, el juego que ahora se conoce como TV DJ mezcla los elementos musicales de juegos como Parappa the Rapper y Um Jammer Lammy con un curioso concepto de crea-tu-propio-vídeo para conseguir un tipo de juego musical de acción completamente nuevo para PS2.
La premisa en que se basa es bastante simple: soltamos vídeo-clips en un interfaz similar a los fotogramas de una película a un ritmo determinado y, si lo hacemos correctamente, veremos la secuencia de vídeo animado que se obtiene como resultado. El auténtico reto consiste no sólo en seguir el ritmo de la música al colocar los vídeo-clips, sino en escoger aquellos que van bien juntos para poder verlos todos seguidos.
Al trazar con una gruesa línea de "tinta negra" los bordes de los personajes poligonales, el juego logra crear un estilo visual propio que se parece al de las series de dibujos animados matinales, aunque llevadas al 3D. Nuestro protagonista es un león agente secreto que se ve metido en todo tipo de situaciones peliagudas cada vez que logramos completar el metraje de una secuencia de vídeo.
Incluso en esta etapa inicial de desarrollo, TV DJ puede considerarse un juego prometedor que contiene muchos de los elementos que marcaron el estilo de Parappa y Lammy, aunque con un look y una atmósfera decididamente de nueva generación.



TV DJ combina personajes 3D y efectos de tipo dibujos animados para crear uno de los juegos de PlayStation2 de aspecto más original que se han visto hasta el momento.



Se juega soltando vídeo-clips de distintos tamaños en este dispositivo que parece una tira de película, con sus fotogramas y todo, que se ve en la parte inferior de la pantalla. Si los colocamos correctamente (y al ritmo adecuado), obtendremos como resultado una especie de vídeo.



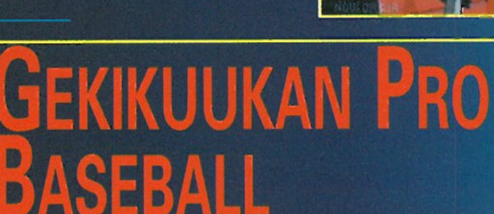
Como cualquier buen agente secreto, nuestro protagonista usa todo tipo de artilugios en los distintos vídeos.



Hay incluso un malo malísimo en este juego musical, que curiosamente se parece en cierto modo a Spike, jefe de los gremlins malos en la película Gremlins.



Nos encontraremos todo tipo de situaciones, desde ser seducidos por malvadas agentes enemigas a ser perseguidos por malotes en coche.



Gekikuukan Pro Baseball

Casi como el de verdad

Uno de los juegos que tiene un aspecto más impresionante entre todas las demos que se han podido ver por Akihabara es este juego de béisbol de Square, que logró atraer largas colas y bastante público alrededor de cada máquina en la que estaba expuesto. Obviamente, la prueba de fuego para cualquier título deportivo es cuando llega el momento de comprobar cómo es capaz de emular cualquier jugada que se produce en este deporte en la vida real, con auténticos resultados, y esa es una cuestión a la que todavía no podemos responder. Además, a pesar de tener una animación increíblemente realista, todos los partidos parecían tener el mismo aspecto, por lo que podría volverse demasiado monótono en poco tiempo (y eso sin contar con que hace falta que os guste el béisbol, claro).

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Square
Disponible (Japón): Verano
Tipo: Deportivo
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1



El catcher se mueve con una naturalidad impresionante, y la tierra que levanta el jugador al tirarse en plancha no se queda manco.

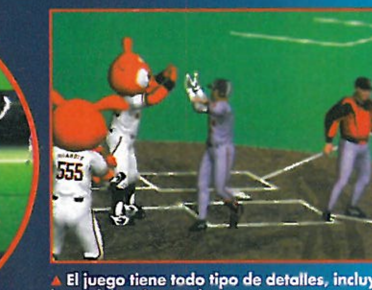


Tanto el bateador como el pitcher tienen una animación sorprendentemente real. Aquí, el bateador se vuelve para proteger sus, ejem, protegerse del impacto de una bola mal lanzada.



La cámara se mueve para captar la mejor vista posible en el momento de batear. También puede verse la imagen que muestra las bases ocupadas por nuestros jugadores.

Puede que esa bola rápida sólo haya alcanzado los 142 km/h pero, tal y como viene, será mejor apartarse para no acabar lesionado de por vida.



El juego tiene todo tipo de detalles, incluyendo las celebraciones de nuestra mascota cuando conseguimos un home-run.

DARK CLOUD

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Sony CE
Disponible (Japón): Otoño
Tipo: Rol / Simulación
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

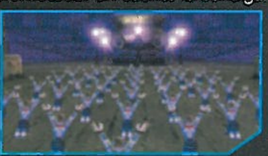
A medio camino entre el rol y la simulación

El primer juego de rol de Sony para PlayStation2 ha pasado por un buen número de cambios desde la primera vez que pudo verse en la presentación del sistema el pasado otoño y, por los nuevos vídeos mostrados en el Festival PlayStation 2000, parece que son todos para mejor.

En vista de que el personaje va montado sobre una alfombra mágica durante el juego, se ha rediseñado parcialmente su aspecto para que ahora lleve un turbante (que se completa con unas plumas que se mueven de forma realista) y empuñe una espada. También se han mostrado dos nuevos personajes, un tipo rápido que lleva una vara y el típico cachas, aunque no acaba de quedar muy claro si se trata simplemente de dos nuevas formas que el personaje protagonista puede asumir, ya que se le ha podido ver tanto transformándose de uno a otro o simplemente en pie entre ellos.

Parece que el juego se desarrollará de forma bastante similar a Legend of Zelda: Ocarina of Time de N64, con combates en tiempo real y la posibilidad de "apuntar" a los enemigos. También se ha hablado de un nuevo elemento de sincronización del sistema de combate, en el cual tendremos que realizar pulsaciones de botones en momentos concretos según un indicador que aparece en pantalla. Si logramos hacerlo correctamente, podremos asistir a espectaculares duelos con espada en los que nuestro personaje y sus contrincantes se batirán al estilo de las películas de aventuras. Desgraciadamente, no hemos conseguido por ahora nuevos detalles sobre la parte del juego que se refiere a la construcción de pueblos/mundo, aunque esperamos hacerlo en breve.

Nos faltan palabras para expresar lo bien que se ve este juego en marcha, pero parece que vamos a tardar bastante más de lo que esperábamos en poder verlo en nuestras casas. Pensado en un principio para el lanzamiento japonés de la PS2, Dark Cloud ha tenido que retrasarse para algún momento de este próximo otoño. Aun así, podéis estar seguros de que seguiremos ofreciéndoos la última información disponible sobre este título tan prometedor en cuanto la consigamos.



▲ El juego tendrá secuencias cinemáticas en tiempo real, como esta en la que pueden verse a cientos de adoradores postrándose ante una siniestra fuerza... brr, nada bueno para nuestro protagonista, seguro.

Análisis PSM

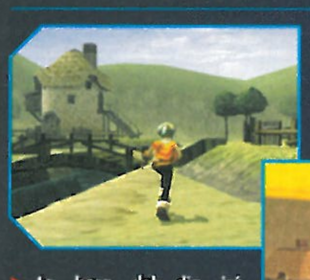


Hay elementos de fondo, como este molino gigante, que están en constante movimiento y consiguen dar al mundo de juego una gran sensación de realismo.

Cuando salga Dark Cloud este otoño (esperemos), Sony insinúa que será uno de los primeros juegos que sacará realmente provecho de las posibilidades y la potencia de la PS2.

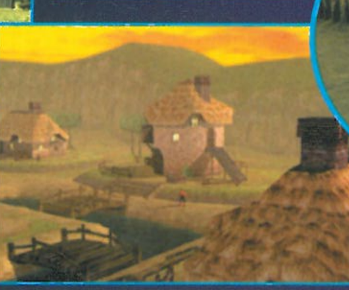
Este será también uno de los primeros juegos en el que todo proyecte su auténtica sombra, que cambia y se adapta de forma realista con los objetos de fondo.

▲ Hay muchos tipos de construcciones y objetos que pueden colocarse en el mundo durante la modalidad de construcción de estilo simulación.



► La hora del día irá avanzando a un ritmo acelerado, cambiando no sólo el aspecto del entorno, sino, presumiblemente, el propio desarrollo del juego.

◄ Desde el movimiento de nuestro personaje a los entornos que le rodean, Dark Cloud es uno de los títulos para PS2 que más nos ha impresionado en su aspecto visual.



▲ Luces de antorchas realistas, junto con polvo y humo de partículas, son sólo algunos de los estupendos efectos en los que están trabajando para mejorar la atmósfera del juego.

Nuevos personajes



▲ Todavía no han dejado claro si estos dos nuevos personajes lucharán junto a nuestro héroe, o serán simples formas alternativas que puede asumir. Hasta ahora las imágenes que han podido verse apuntan hacia ambas posibilidades.



▲ Una de las novedades incorporada recientemente al juego que más nos han gustado son los momentos durante los combates en los que tendremos que sincronizar las pulsaciones de los botones para batirnos en duelo como si se tratara de una película de espadachines.

EL MUNDO NO ES SUFICIENTE

Bond prepara su primera misión en PS2

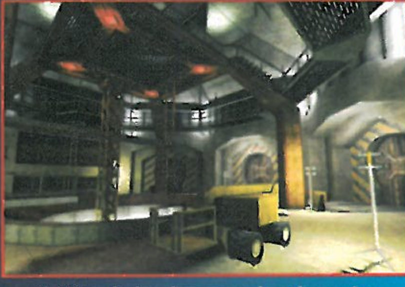
Todavía no hemos conseguido ver una versión jugable de este título, pero mirad bien lo buenas que son algunas de estas primeras pantallas. Lo que más nos ha llamado la atención a estas alturas de su desarrollo es lo enormes que son todos los niveles, además del especial énfasis puesto en conseguir unas animaciones de personajes lo más convincentes posibles. Desarrollado siguiendo el argumento de la última película de Bond en llegar a nuestras pantallas, El Mundo Nunca Es Suficiente, pero centrándose sobre todo en las escenas de acción, pretenden que se convierta en el juego de acción favorito de los jugadores a los que les gusta pensar, con varias formas distintas de alcanzar determinados objetivos, dejando la forma exacta de cumplirlos a la imaginación del jugador. Construído a partir del motor de Quake III, el juego estará hecho en perspectiva de primera persona, y en él necesitaremos una mezcla de ingenio y potencia de fuego para tener éxito.

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: Electronic Arts
Disponible (EE.UU.): Otoño 2000
Tipo: Acción
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

▲ Este interior cuenta con un suelo tan abrillantado que tiene reflejos, y demuestra un nivel de detalle difícil de superar en todo el mobiliario y decorado de las paredes.

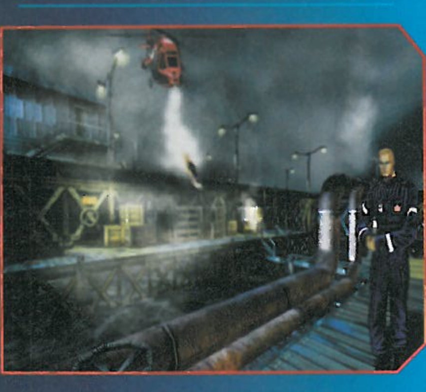
▲ Aquí tenemos un escenario muy industrial, que sirve para demostrar los fantásticos efectos de luz y explosiones.

◄ El juego se desarrolla en primera persona, pero aquí vemos una imagen que refleja uno de los momentos de la película y sí, ese es James Bond, en una de las secuencias cinemáticas que servirán para que avance la trama.



▲ Olvidáos de los disparos a la cabeza. Con estructuras como estos andamios, vamos a tener campo libre para movernos sigilosamente y disparar con tranquilidad.

▼ Este despistado guardia ha sido incluido en la imagen, junto con el helicóptero para demostrarnos el nivel de detalle que podemos esperar encontrarnos, y no podemos negar que tiene buena pinta, ¿no?



ARMORED CORE 2

Los Mechs nunca han tenido tan buen aspecto

Todavia no hemos conseguido echarle mano a una versión jugable de este título, pero si hay discos de demo del festival PlayStation y el vídeo que hemos visto es tremendo. El desarrollo en sí del juego seguirá siendo más o menos el mismo que en la versión anterior, pero las mejoras más obvias son sin duda los efectos de iluminación: esos propulsores traseros y los lanzamientos de misiles nunca han tenido mejor pinta. En general, claro, el juego tendrá mejor aspecto (los gráficos de PlayStation nunca habían quedado tan bien), así que va a ser mucho más fácil divisar a los enemigos. Echad un buen vistazo a estas pantallas.

▲ Todavía hay un montón de información en pantalla al que tendremos que atender, pero ahora está mucho más claro que antes.



▲ No conviene acercarse tanto al enemigo, ese golpe se ha llevado buena parte de nuestra energía.



▲ Este no es un punto de vista jugable (es de esperar), pero desde este ángulo vemos a nuestro mech viniendo directamente hacia nosotros.



▲ Esta imagen del lanzacohetes sirve perfectamente para ilustrar esos efectos de iluminación de los que hemos hablado.



◄ Los gráficos están muy cuidados en todo el juego, pero los efectos ambientales como esa sombra y la capa de nubes servirán para mejorar aún más la atmósfera del juego.

Distribuidor: From Software
Desarrollador: From Software
Disponible (Japón): Verano
Tipo: Acción
Número de Jugadores: 1-2 Jugadores
Número de Discos: 1

X SQUAD

Un equipo de soldados de operaciones especiales

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Square
Disponible (Japón): Por Determinar
Tipo: Acción
Número de Jugadores: 1-4 Jugadores
Número de Discos: 1

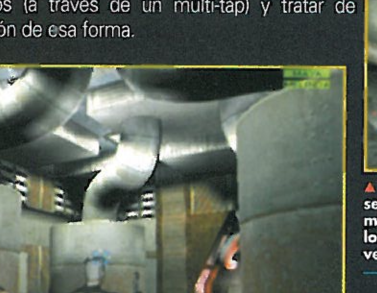
Ambientado en el año 2037, X Squad se centra en una operación militar diseñada para liberar a un grupo de científicos del gobierno y eliminar a los terroristas que los mantienen retenidos. Asumiremos el papel del jefe del selecto equipo de soldados y tendremos que planear la misión y encontrar la mejor forma de asegurar el éxito de la misión. A través de un intuitivo sistema de menús, podremos ordenar a nuestros compañeros de equipo que realicen labores más o menos específicas, como atacar un objetivo determinado, proteger a un personaje más débil o simplemente retirarse. Sin embargo, no se limitarán a responder como si fueran autómatas descerebrados, sino que, gracias a un sofisticado sistema de Inteligencia Artificial, nos replicarán y se negarán a seguir las órdenes si consideran que no benefician al equipo o a la misión. Si aun así preferís las respuestas humanas reales, siempre podréis aliaros con otros tres amigos (a través de un multi-tap) y tratar de completar la misión de esa forma.



▲ Cada uno de los miembros de nuestro equipo tiene sus propias habilidades específicas, de modo que a uno se le dará mejor abrir cerraduras mientras la especialidad de otro será la de francotirador.



▲ Usar el entorno para cubrirnos resultará esencial, ya que no nos interesa quedar rodeados y al descubierto y meternos en un fuego cruzado con el enemigo.



▲ Si la situación así lo exige, podemos separar nuestro equipo en unidades más pequeñas para poder superar a los terroristas. La mayor parte de las veces, ni siquiera sabrán qué les dio.

◄ Dar órdenes a un miembro de nuestro equipo es tan sencillo como seleccionar su nombre y a continuación una orden concreta. Aquí se les ha indicado que mantengan la posición y la defiendan.



▲ Igual que en Metal Gear Solid, podremos acceder a un mapa que muestra dónde se encuentran todos los terroristas cercanos. Podemos usar nuestro entorno para escondernos de ellos.

EXTERMINATION

El responsable de algunos de los mayores éxitos de Capcom prueba con uno de acción-aventura en PS2... ¿o será "Survival Horror"?

Desarrollado por el recién formado estudio Deep Space (surgido a partir de los desarrolladores de Tombi, Whoopee Camp), el primer "juego de acción y pánico" para PlayStation2 es obra del genio Tokuro Fujiwara, responsable de Strider y Ghosts 'N' Goblins. Con un aspecto a medio camino entre Resident Evil y Syphon Filter, el título pone a los jugadores en el papel de un agente especial bien armado en una misión individual para exterminar (de ahí el nombre) a una raza de organismos similares a insectos, capaces de disolver cualquier cosa con la que entren en contacto.

Parece ser que la propia Sony se va a encargar de distribuir el juego, que todavía no tiene fecha concreta, y enseñó varios vídeos en el Festival PlayStation 2000 que mostraban cómo funcionaría. El protagonista aparecía abriéndose paso a través de una ventisca de aspecto realista mientras era perseguido por un monstruo que se desplazaba bajo la nieve y que hacía que dicha nieve se fuera levantando a su paso. También había escenas en las que el héroe escalaba un risco helado o corría por un complejo futurista, a tiro limpio, mientras a su alrededor se producían numerosas explosiones.

Fujiwara ha dicho que Extermination será distinto de otros juegos de acción porque tendremos cierto control sobre las acciones de nuestro personaje durante las secuencias cinemáticas, pero ese supuesto elemento del juego es algo que todavía está por demostrar, aunque buena pinta sí que tiene, desde luego.

▲ En Extermination, nuestro personaje tendrá todo un arsenal a su disposición para enfrentarse a una auténtica horda de bichos mutantes que disuelven la carne. La cosa se pondrá fea.

▼ Podremos controlar a nuestro personaje en secuencias cinemáticas como ésta, pero sigue siendo un misterio lo que podremos hacer exactamente para cambiar el resultado.



▲ No se ha pasado por alto ningún detalle en este juego, sobre todo aquellos que nos pueden poner la carne de gallina.



▲ La posibilidad de destruir cajas no es ni mucho menos una novedad en los juegos de acción, pero gracias a los efectos de partículas de la PS2, hacerlo nunca había producido unos resultados tan espectaculares.

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Deep Space
Disponible (Japón): Por Determinar
Tipo: Acción/Aventura
Número de Jugadores: 1 Jugador
Número de Discos: 1

Lanzamiento en Japón de la PS2

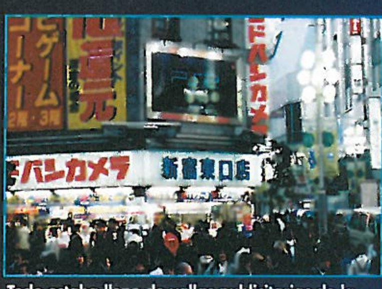
Los adictos a los videojuegos ya pueden divertirse con la super-consola de Sony

El 4 de Marzo salió por fin en el mercado japonés la PS2, dejando tras de sí una estela de largas colas y fans enloquecidos (ni que se tratara de una estrella del rock, o algo así). Sony puso en circulación casi un millón de unidades, y logró venderlas todas en cuestión de horas. Buena parte de esas unidades fue destinada a las reservas realizadas en la propia tienda online de PlayStation de Sony, pero la mayoría de esa primera remesa fue a parar a los miles y miles de aficionados que abarrotaban las tiendas de Japón buscando su PS2.

En Akihabara, el famoso barrio de la electrónica y los juegos, los más impacientes empezaron a guardar cola dos días antes. Por suerte, Sony se las apañó bastante bien para hacer frente a semejante demanda y sólo unos pocos tuvieron que volverse a casa con las manos vacías.

La consola se lanzó con unos diez títulos, pero al menos dos de ellos eran juegos de mesa japoneses, así que no tenemos muy claro si deberían contar para cualquiera que no sea natural del país del sol naciente. La verdad es que la lista de juegos podía haber sido más completa, pero gracias a Ridge Racer V y Street Fighter EX3, ya ha logrado superar a la mayor parte de lanzamientos japoneses de consolas.

En conjunto, podemos decir que resultó curioso y divertido, y a estas alturas todos están contentos de tener al fin su PS2 en casa. ¡Esperamos que llegue pronto aquí!



Todo estaba lleno de vallas publicitarias de la PS2 como esta de Shibuya que puede verse en la foto.

La gente esperaba formando interminables colas, como ésta, que daba la vuelta a la manzana.





Señores, un poco de respeto, este es nada menos que Ken Kutaragi, el Presidente de Sony CEI, y responsable del diseño de la PS2, que se dejó caer por Akihabara para ver cómo estaba el ambiente.

En algunas tiendas se podía incluso probar la PS2 allí mismo, y, como os podréis imaginar no faltaron los aficionados dispuestos a hacerlo.

Las colas

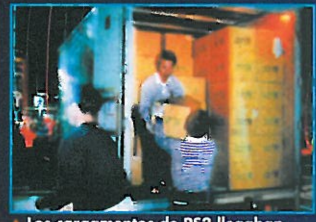
¿Alguno de vosotros se animaría a hacer cola durante 2 días para conseguir su PS2? Suponemos que no muchos, sin embargo eso es lo que hicieron miles de aficionados incondicionales, soportando el intenso frío de las gélidas noches de Tokio para conseguir la consola de sus sueños. Al ver esto, no podemos evitar acordarnos de la que se montó con el estreno de La Amenaza Fantasma, o lo que ocurría cada vez que estrellas como los Beatles montaban un concierto. A pesar de la larga espera, resultó divertido verse metido en un jaleo así.



La policía de Tokio se empeñaba en pedirle a la gente que disolviera la cola y se volviera a casa, pero nadie cedía.



Los tipos que se encargaban de descargar las PS2 de los camiones parecían temer por sus vidas al ver semejante avalancha de gente.



Los cargamentos de PS2 llegaban prácticamente cada hora, ¡y seguían agotándose!



Algunos llegaron a acampar en la entrada de los almacenes Yomagiwa en Akihabara.

Festival PlayStation 2000



En el escenario principal se presentaron bastantes juegos para PS2.

Tan sólo un par de semanas antes del debut de la PS2, Sony celebró el Festival PlayStation 2000 en Makuhai Mece (es donde se celebra siempre el Tokio Game Show). Se presentaron miles de aficionados, que esperaron ansiosamente para poder echarle un vistazo a la nueva consola y sus juegos antes del lanzamiento. Se presentaron por primera vez muchas de las características del sistema y los jugadores se lo pasaron muy bien, además de conseguir unos cuantos discos de demo que poder llevarse a casa.





Las colas eran largas, pero por suerte dentro había sitio para todos..

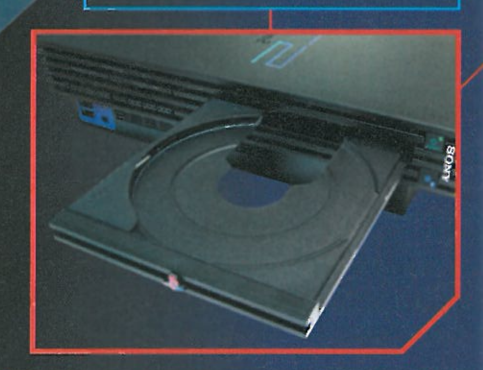
EL HARDWARE



Nada más sacar la PlayStation2 de la caja puede apreciarse lo elegante y moderno que es su diseño. Está claro que se lo han currado para que su aspecto quede de lo más aparente. Sus múltiples botones y puertos no dejan duda alguna de que estamos ante algo bastante más avanzado que la PlayStation original, pero ¿qué es lo que hacen todos esos botones y ranuras? Os lo contamos en estas páginas.

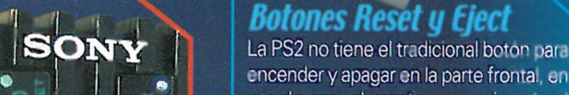
Bandeja de Disco

A diferencia de la mayoría de las consolas que han salido en los últimos años, la PS2 utiliza una bandeja de disco con motor similar a la de cualquier reproductor de CD o DVD estándar. La bandeja tiene un surco en su lado izquierdo que mantiene el disco en su sitio aunque el sistema se use poniéndolo en vertical.



Ranuras para las tarjetas de Memoria

Las ranuras para las tarjetas de la PlayStation2 tienen pequeñas tapas que se meten hacia dentro y evitan que entre el polvo cuando no hay insertada ninguna tarjeta. Estas ranuras aceptan tanto las tarjetas de memoria originales de PSX como las nuevas versiones de 8 MB de PS2, que también utilizan un sistema de ecriptado llamado MagicGate que se utilizará para proteger información importante (como números de tarjeta de crédito) cuando la PS2 entre en la red en un futuro. Hay que comentar que las tarjetas sobresalen un poco más que los conectores de los mandos, a diferencia de lo que pasaba en la PSX.



Botones Reset y Eject

La PS2 no tiene el tradicional botón para encender y apagar en la parte frontal, en vez de eso, al mantener presionado el botón Reset durante dos segundos, el sistema se apagará, y al pulsarlo otra vez se volverá a encender. La luz del botón Reset brillará en color rojo cuando esté apagada y verde cuando esté en marcha. La luz del botón Eject es azul, y parpadea cuando la bandeja se está cerrando o abriendo.

Logo de PlayStation

No hay mejor sitio para el inconfundible logo de PlayStation que la parte frontal del sistema. Se puede girar 90º para colocarlo según la orientación de la máquina (vertical y horizontal).

Puertos de los mandos

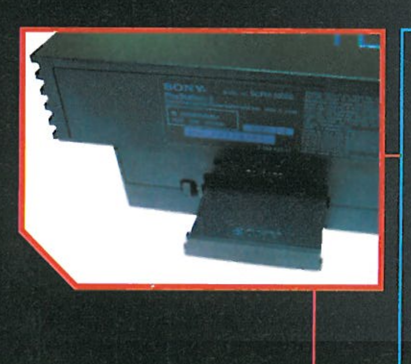
Los puertos de los mandos de la PS2 parecen idénticos a los de la PlayStation original, aunque se nota un cierto "clic" más claro al conectar un mando. La consola cuenta con dos puertos para mandos, que pueden aumentarse hasta ocho conectando dos multitaps de PS2; Sony prefirió seguir probablemente con los dos puertos por razones de compatibilidad con el sistema antiguo.

Puerto Link

Este puerto (también llamado IEEE 1394), que puede verse en cualquier cámara o equipo de Vídeo Digital es un interfaz estándar para la transferencia de alta velocidad de información de vídeo digital. Sony no ha explicado todavía qué papel desempeñará este puerto en sus futuros planes para PS2, pero un uso muy probable permitiría conectar una cámara de Vídeo Digital al sistema. Podríamos descargar nuestros vídeos caseros a nuestro disco duro, editarlos en pantalla y volver a pasarlos a la cámara para verlos.

Puerto USB

PlayStation2 cuenta con dos conectores USB (Puerto de Serie Universal) idénticos a los que pueden verse en prácticamente cualquier ordenador personal. Todavía no hay ningún periférico de PS2 que aproveche estos interfaces multiuso de alta velocidad, pero algunos candidatos posibles son teclados, ratones, cámaras digitales, impresoras y micrófonos.



Ranura de Tarjeta PC

Sony ya ha anunciado sus intenciones con respecto a este puerto, que es idéntico al que puede encontrarse en los ordenadores portátiles. En algún momento del próximo año, se lanzará una tarjeta PC que contendrá un interfaz de red de alta velocidad (para conexión a Internet por ADSL o cable de banda ancha) y un disco duro de "gran capacidad" (se cree que de más de 30 Gigabytes) para almacenar archivos, correo electrónico, vídeos, juegos y más.



Interruptor de corriente

La verdad es que no se usa este botón para encender o apagar la consola, ya que está en un lugar algo incómodo de acceder. En vez de eso, lo que se hace es ponerlo en la posición de encendido cuando se monta el sistema, y después usar el botón Reset que hay en la parte frontal para apagarlo cuando hayamos terminado.



Salida òptica/ Salida múltiple

El puerto de Salida Múltiple es igual que el de la parte posterior de nuestra Play de toda la vida. Es más, el viejo cable de Salida Múltiple de la PSX seguirá funcionando en la PS2, pero tampoco debería hacernos ninguna falta, puesto que la nueva consola viene con el suyo propio.

El puerto de Salida Óptica se utiliza para conectar la PlayStation2 a receptores de sonido surround compatibles con DTS y Dolby Digital (AC3) por medio de un cable óptico digital, llamado a veces "Cable TOSLink". Esto servirá para darnos la mayor calidad de sonido posible. Si nuestro receptor no admite sonido surround digital, o estamos conectando la máquina directamente a la televisión, este puerto no nos servirá para nada.



Ventilador

Aunque nunca jamás serán capaces de admitir que la PSX tenía un problema de recalentamiento, parece que Sony ha aprendido de su error y lo ha corregido para la PS2.



Otros dispositivos de PlayStation2

Más que cualquier otra consola hasta el momento, la PS2 juntará todo tipo de dispositivos mediáticos en un solo aparato. Llegará un momento en que tengamos de todo, desde un teclado y disco duro a una cámara digital y una grabadora conectados al sistema. Por ahora, sin embargo, tendremos que conformarnos con menos.



▲ Las fundas de DVD super-duras son estupendas, y también permiten guardar Tarjetas de Memoria.



▲ La nueva Tarjeta de Memoria de 8 MB no cabe en nuestra vieja PSX.



▲ La parte inferior de los CDs de juegos de PS2 es azul en vez de negra.

EL MANDO DUAL SHOCK 2



▶ Aparte de la etiqueta de DualShock2 en el lado superior izquierdo, se ve igual que un viejo mando DualShock de PSX.

Si no está roto ¿para qué arreglarlo? No habrá nunca un solo mando que satisfaga por completo a todos los jugadores, pero el diseño del DualShock de Sony es uno de los que más ha conseguido acercarse. Sony incluso ha mejorado un poco el diseño para la nueva versión de PS2, añadiendo sensibilidad analógica en todos los botones (bueno, salvo los de Select y Start), y además han encontrado la forma de hacerlo bastante más ligero. Incluso los botones direccionales son mejores, más suaves al tacto, lo que hace que jugar a títulos rápidos como Street Fighter EX3 resulte un sueño. ¡Ya sólo nos faltan más colores!

Comparación de tamaño

Es un poco más grande que la vieja PSX, pero sigue siendo muy compacta. Y bastante cómoda de llevar.





SISTEMA OPERATIVO DE LA PS2

SECUENCIA DE ARRANQUE



La secuencia de arranque de PlayStation2 empieza con una serie de bloques de cristal flotando en el espacio, con luces rojas, verdes, azules y rosas. Se oye una música suave y la cámara hace un zoom a través de la zona nebulosa que hay en mitad de la pantalla. Entonces aparecen una serie de bloques grises en el fondo, siguiendo unas pautas que parecen en cierto modo determinadas por el contenido de la tarjeta de memoria.

DISCO DE JUEGO

juego de PSX insertado

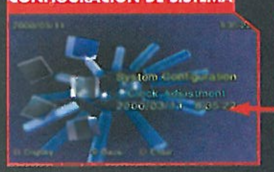
Al arrancar la PS2 con un juego de la PlayStation original en el lector aparecerá la familiar pantalla que todos conocemos.

juego de PSX insertado

Si hay un disco de PS2 insertado, aparecerá el texto "PlayStation 2" sobre una pantalla negra acompañada de un corta campanada.

NO DISC

CONFIGURACION DE SISTEMA



Desde este menú, podemos poner en hora el reloj del sistema, seleccionar la proporción de vista en el televisor (4:3, Pantalla Completa o 16:9), activar o desactivar la salida de audio digital, activar la salida del video de componentes y elegir el idioma de los menús entre japonés e inglés (esperemos que eso sea por ahora, suponemos que, cuando llegue a nuestro país también se podrá poner en español).

MENU PRINCIPAL

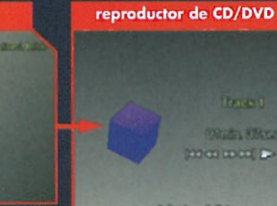


Al poner en marcha el sistema sin ningún disco en el lector, accederemos al menú principal, que nos ofrece tres opciones: navegador, configuración del sistema y opciones.

NAVEGADOR

No, no es un navegador de los de Internet, el "navegador de PS2 nos permite acceder a todos los periféricos y aparatos que pueden insertarse en la consola, desde tarjetas de memoria a discos de música o películas en DVD.

reproductor de CD/DVD



Al insertar un CD de música y seleccionarlo en el navegador aparece este reproductor de CD de aspecto bastante sencillo, que contiene todas las opciones básicas que cabría esperar, pero sin lucecitas ni historias. Las películas de DVD se cargan directamente, sin menús ni pantallas especiales.

OPCIONES DE CONTROLADOR

Al pulsar el botón Triángulo en el menú principal aparece una pantalla de opciones que no sólo nos muestra la versión del hardware y los controladores de la PS2, sino que también nos permite acelerar los tiempo de carga de PlayStation, suavizar las texturas de los juegos de PlayStation y realizar una prueba de diagnóstico del sistema.

TARJETA DE MEMORIA



Al seleccionar el icono de la tarjeta de memoria aparece una pantalla que muestra todos los archivos guardados en la tarjeta, incluyendo opciones del sistema y datos de juego, cada uno de los cuales está representado por iconos en 3D.

Iconos de 3D

Las partidas guardadas están representadas por modelos poligonales 3D completamente animados






Los juegos de la PlayStation original a prueba

Una de las posibilidades que ofrece la nueva consola que más nos ha gustado es la de usar nuestros juegos de la PSX original, pero lo que es incluso mejor es que, en muchos casos, consigue que se vean mejor, y más rápido. La PS2 consigue esto suavizando las texturas y tiende a funcionar mejor en aquellos títulos que ya tuvieran unas especialmente irregulares. Haciendo unas pruebas con algunos de los juegos de PlayStation más populares para ver el aspecto que tienen en la nueva consola, estos son algunos de los resultados obtenidos:

METAL GEAR SOLID



Puede verse la diferencia al fijarnos en las texturas de la caja y la pared en MGS, ya que se ven más suaves. Además, el aliento frío de la boca de Snake parece casi real.

TENCHU




Este es uno de los ejemplos más claros que hemos conseguido. No hay más que fijarse en los listones de madera que se entrecruzan en la pared, en PSX se ven muy pixelados, mientras que en PS2 se ven mucho más lisos.

R4: RIDGE RACER TYPE 4



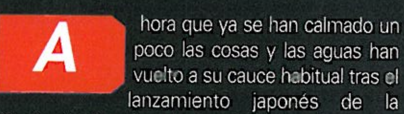
La suavización de las texturas da un resultado muy bueno en este juego. No sólo los edificios, pistas y barreras laterales se ven mejor, sino que incluso se mejoró la legibilidad de la palabra "Namco" en la parte posterior del coche. Esto sí que son mejoras.

UM JAMMER LAMMY




Nadie pensaría que la PS2 pudiera mejorar mucho el aspecto de un juego con gráficos planos de tipo 2D, pero lo consigue. Las líneas que hay sobre y alrededor del rostro del Maestro Cebollino han quedado mucho más suaves, y los fondos también muestran mejoras significativas.

LANZAMIENTO DE LA PS2: ANÁLISIS FINAL



Ahora que ya se han calmado un poco las cosas y las aguas han vuelto a su cauce habitual tras el lanzamiento japonés de la PlayStation2, ¿cómo ha resultado todo? ¿qué tal ha respondido la consola a las expectativas que había despertado? En esta sección trataremos de responder a esas cuestiones, para lo cual hemos decidido descomponer la información en los distintos aspectos de la PlayStation2 y los hemos valorado según el potencial que han demostrado, para que os podáis hacer una mejor idea de cómo ha ido todo. Por el momento, ésta es la opinión que nos merece la nueva consola, hasta que podamos dedicarle más tiempo.

El Hardware de la PS2

El diseño de la PlayStation2 es bastante distinto a lo que la mayor parte de la gente esperaba. La caja negra y azul de extraña forma no se parece a lo que estamos acostumbrados a ver en el mercado de las consolas. Sin embargo, tras superar la sorpresa inicial de verla ahí, en vivo, hay que reconocer que el aspecto de la consola acaba por gustar. Es curioso también lo pesada que resulta para su tamaño, pero se nota que todo, desde la bandeja del disco hasta el interruptor de corriente, es de calidad. Se ve que es una consola bien hecha que viene con un mando bien hecho.

En nuestra opinión, el DualShock2 es casi perfecto. Sony ha logrado coger todos los elementos que hacían del primer DualShock un mando excelente, los ha mejorado, ha añadido otros nuevos y ha logrado que, encima, sea más ligero. ¿Qué más podíamos pedir? Los botones analógicos y las teclas direccionales son estupendas incorporaciones, y el aumento de tensión en los dos sticks analógicos hacen que resulte más cómodo de usar. Los motores de vibración también se han retocado de forma que ahora puede reproducir una gama más amplia de vibraciones. Los desarrolladores ya no tendrán problemas a la hora de aprovechar esas características únicas del mando para crear juegos como RC Stunt Copter o Ape Escape. Y eso sólo puede ser bueno para la comunidad de jugadores.

La inclusión de ranuras PCMCIA, IEE1394 y USB ha sido otra brillante decisión por parte de Sony, ya que permitirá a la consola crecer y desarrollarse muy por encima de sus posibilidades iniciales. Pronto podremos navegar por Internet, enviar correo electrónico e incluso editar nuestros propios vídeos caseros. Es cuestión de potencial, y la PS2 tiene de eso en cantidades industriales.

Los Juegos

Por regla general, los lanzamientos de consolas en Japón no suelen ser nada del otro jueves. El número de títulos disponibles en el lanzamiento suele, por lo general, ser muy limitado, y la mayor parte de ellos suelen estar terminados con prisas o ser simplemente malos. Aunque lo mismo podría aplicarse básicamente a la PS2, la calidad de los títulos iniciales fue sorprendentemente alta. Ridge Racer V, Street Fighter EX3 o Kessen tienen todos sus problemas, pero aun así merece la pena probarlos, ya que son divertidos. Incluso algunos de los títulos más básicos, como Stepping Selection o Drum Mania, lograron mantener nuestro interés durante un rato.

La clave, sin embargo, está en mantener un flujo constante de buenos lanzamientos. Por suerte, parece que a Sony le va muy bien en este aspecto. La PS2, con más de cien desarrolladores trabajando en la actualidad en proyectos para ella, tiene prácticamente asegurado un título decente cada pocas semanas. Por si fuera poco, todas las franquicias importantes, como Final Fantasy y Resident Evil, harán su aparición en la nueva consola el año que viene a lo más tardar.

La Campaña de Marketing de la PS2

Sony ha dejado que las revistas y programas de noticias le hagan la mayor parte del trabajo. Sí, claro, había vallas y pancartas de PS2 por todas partes, pero la expectación fue creada sobre todo por los propios medios. No hace falta decir que esa expectación ha resultado positiva y la consola se ha vendido como rosquillas... un millón de unidades en sólo tres días es una cifra impresionante, y ninguna otra consola de la historia había logrado siquiera acercarse a esa cifra.

Conclusión

Si las largas colas de los días del lanzamiento sirven aunque sea de mínima indicación, diríamos que el éxito de la PlayStation2 está más que asegurado. Sin embargo, a Sony le espera una buena lucha por delante, puede que el crecimiento de la Dreamcast de Sega sea más lento, pero no parece detenerse por el momento, y todavía están por llegar los lanzamientos de la Dolphin de Nintendo y la X-Box de Microsoft. Seguimos pensando que la consola de Sony es de las que más posibilidades tiene de salir con bien de esta guerra comercial, ya que la compañía cuenta con la suficiente inteligencia y capacidad de invención cuando se trata de vender sus productos. Y, puesto que la marca PlayStation supone más del 40% de los ingresos anuales del gigante de la electrónica, podéis apostar que va a hacer cuanto esté en su mano por lograr tener éxito.

Vamos por partes

Hemos destacado una serie de factores que consideramos importantes de la PS2, y les hemos asignado una puntuación. Esta valoración se basa en nuestro conocimiento actual de la consola y sus juegos, y podría cambiar con el tiempo.

Juegos

Juegos de Lanzamiento: 6/10
Aunque la mayor parte de los títulos iniciales son entretenidos, tienen su buena dosis de problemas. Ridge Racer no tiene una gran profundidad, Street Fighter EX3 tiene bajadas de velocidad, etc. Juegos decentes, pero se nota que todos se lanzaron con prisas.

Futuros Lanzamientos (Corto Plazo): 8/10
Con Tekken Tag, DOA2 y SSX a la vista, la biblioteca de juegos de PS2 ya está mejorando de forma sustancial. Aquellos que no llegaron a tiempo para el lanzamiento de la consola, seguramente cambien pronto de opinión.

Futuros Lanzamientos (Largo Plazo): 10/10
Toda franquicia importante que se os pueda ocurrir, desde Resident Evil a Metal Gear, tiene prevista su aparición en PlayStation2. En estos momentos hay más de 200 títulos en desarrollo, muchos de los cuales serán productos punteros.

Hardware

Aspecto Físico / Diseño: 9/10
El diseño predominantemente negro da a la PS2 un aspecto más maduro, que debería resultar más atractivo para un segmento más amplio de consumidores. Además, el detalle de poder ponerla tanto horizontal como verticalmente nos encanta.

Funciones / Interfaz de Menú: 9/10
Lejos de ser vulgar, el sistema de menús cuenta con un diseño de lo más artístico. Moverse por ellos resulta muy simple, y el navegador a base de iconos hace que la gestión de las tarjetas de memoria resulte muy cómodo.

Reproducción de Películas DVD: 9/10
Incluso cuando se compara con reproductores de DVD de precios superiores, la PS2 sale beneficiada. La calidad de imagen es muy buena y cuenta con todas las opciones estándar, como las capas y los subtítulos. Aun así, creemos que el sistema de menús podía haber sido mejor.

Mando DualShock2

Tacto (Calidad): 10/10
Algo más ligero que el DualShock original, el nuevo mando resulta muy cómodo al tacto, y el aumento de tensión en los dos sticks analógicos permiten que sea mucho más sencillo jugar a los títulos de carreras.

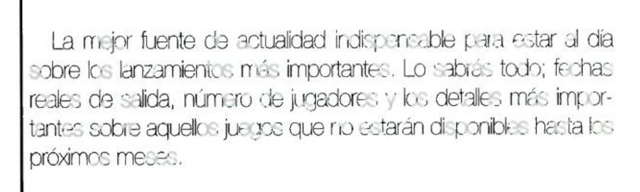
Funciones Analógicas: 8/10
Por ahora, sólo un par de juegos sacan provecho de ellas, pero podemos asegurar que lo botones analógicos jugarán un papel importante en el futuro de la PS2. Los desarrolladores acabarán pensando en formas ingeniosas de utilizarlos.

Otros

Marketing: 10/10
La mayoría de las consolas se lanzan con una cantidad apabullante de anuncios. Sony hizo un trabajo tan bueno despertando el interés del público, que consiguió vender un millón de consolas en sólo tres días. ¡Impresionante!

INCUBADORA

Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.



La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

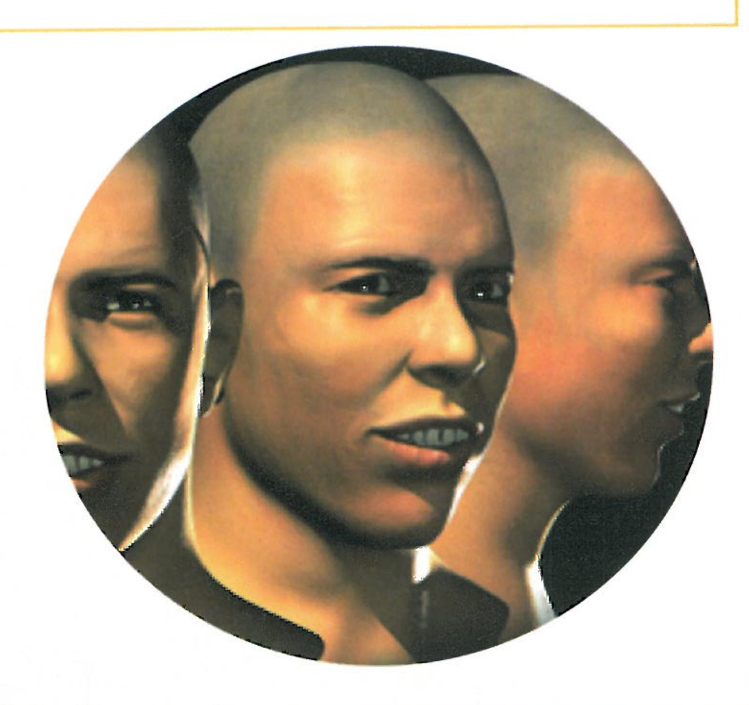
Este mes, y debido a la enorme avalancha de juegos a examen y de PS2, nos hemos visto obligados por las circusntancias y falta de espacio a incluir nada más que dos juegos en esta sección. ¡Jolín, es que no se puede tener todo! (Aunque lo intentamos).

INDICE

Parece haberse desencadenado la guerra por conseguir el mejor simulador de fútbol. Con la estrella brasileña como protagonista, este juego apunta bastante alto. Además tiener de bueno que podremos verle jugar ahora que va a estar cascado durante una larguísima temporada.

Después de la "pequeña" desilusión que nos hemos llevado con el juego de "La amenaza fantasma" llega este título que es pura acción y muy en la línea de la nueva trilogía, osea sin argumento. No obstante podemos adelantaros que este sí que tiene algo de mejor pinta, cruzaremos los dedos.





RONALDO V-FUTBOL

Vive la magia brasileña con el rey del fútbol

Está claro que el fútbol brasileño es otra cosa, y eso es lo que nos quieren demostrar los chicos de Infogrames con este nuevo título de fútbol, que viene a completar la larga lista de simuladores del deporte rey que están apareciendo en estos últimos meses. El protagonista del juego, claro esta, es el astro brasileño Ronaldo, que para eso ha dado nombre al juego. Gracias a Dios, en este juego no esta lesionado como en la vida real , por lo que podemos deleitarnos con su juego y su velocidad. La estrella brasileña va a estar lo que queda de año de baja, y es incluso duda que vuelva a pisar un terreno de juego, pero bueno, hasta que vuelva, o por si acaso no lo hace, siempre nos quedará su juego para recordarle.

Pasando al juego, que seguro que es lo que a todos os interesa, Ronaldo V-Fútbol va a ser una buena competencia para FIFA o ISS, o al menos eso es lo que parece de una versión todavía no finalizada que hemos podido probar. Podemos aventurar, que va a ser una mezcla de los dos simuladores mencionados anteriormente; No os penséis por eso que va a ser mejor o peor, simplemente, será un tipo de juego a medio camino entre los dos máximos competidores de fútbol actuales en lo que a fútbol se refiere. De FIFA ha cogido un poco de la espectacularidad, sobre todo en cuanto a los estadios, celebraciones, y demás pijadas se refiere; con ISS quizá tenga todavía más parecido, ya que el juego resulta muy jugable y suave de movimientos, aunque hay que reconocer que por lo que hemos visto, todavía queda un poco lejos de estos grandes títulos.

El ambiente es quizá, lo más espectacular del juego. Se huele el sabor brasileño a la legua. Dos detalles que nos han dejado impactados son el ver salir a los jugadores brasileños de la mano (como hacen en la realidad), y el lanzamiento de bengalas al campo, algo que seguro no hará mucha gracia a aquellos que luchan por el juego limpio. Las hinchadas no dejan ni un momento de animar y de tocar samba. Sobre el comentarista no sabemos casi nada, porque la versión que se nos presentó no estaba traducida, y los comentarios estaban lógicamente en inglés. Tenemos noticias de que el juego será traducido, aunque ya os informaremos de las próximas noticias en siguientes números.

Ronaldo V-Fútbol presentará diferentes modos de juego; existe un modo en el que como en las recreativas, deberemos ir ganando a rivales que irán aumentando de potencial, para hacernos un hueco entre los grandes. El juego en principio, tendrá a las selecciones como base de datos. Son bastantes parecidas a las de ISS, pero un poco más actuales, y con los nombres reales. Sin embargo, en la versión provisional, y posiblemente en la definitiva, no será posible modificar a los jugadores; estos no son iguales, y están identificados por unos cuantos parámetros básicos (velocidad, remate de cabeza..). Pensamos que esos parámetros no están demasiado bien fijados, ya que por poner un ejemplo, califican a Morientes mejor que Raúl (algo que ocurrirá cuando el Alcoyano gane la Copa de Europa). Esperamos que estas calificaciones las revisen, porque no son demasiado reales. Los estadios tampoco son reales, pero hay que reconocer que hay una buena variedad y son bastantes espectaculares.

La forma de jugar es bastante sencilla. Será bastante parecido a ISS, ya que es clavado hasta en los botones. No se tratará de correr hasta llegar a la portería, sino que también habrá que elaborar un poco las jugadas. La suavidad de los movimientos y la elaboración de las jugadas no nos ha convencido del todo, pero esperamos que en la versión definitiva mejoren este aspecto. Igualmente esperamos con los gráficos, ya que también están un poco por debajo de FIFA e ISS; sabemos que faltan algunos retoques, y confiamos en que al final Ronaldo V-Fútbol acabe con un puesto privilegiado en nuestra estantería de juegos. En cuanto a las estrategias, tampoco parece que vaya a poseer demasiadas opciones, por lo menos en comparación con otros simuladores futbolísticos.

Ya estamos esperando impacientes para saber si se hacen las mejoras pertinentes, y los chicos de Infogrames consiguen introducirse con éxito en el mundillo de los simuladores futbolísticos. Seguro que la presencia del gran Ronaldo tendrá mucho que ver...



▲ ¡Y se la lleva de espuela...! Toques de calidad como este están a la orden del día.



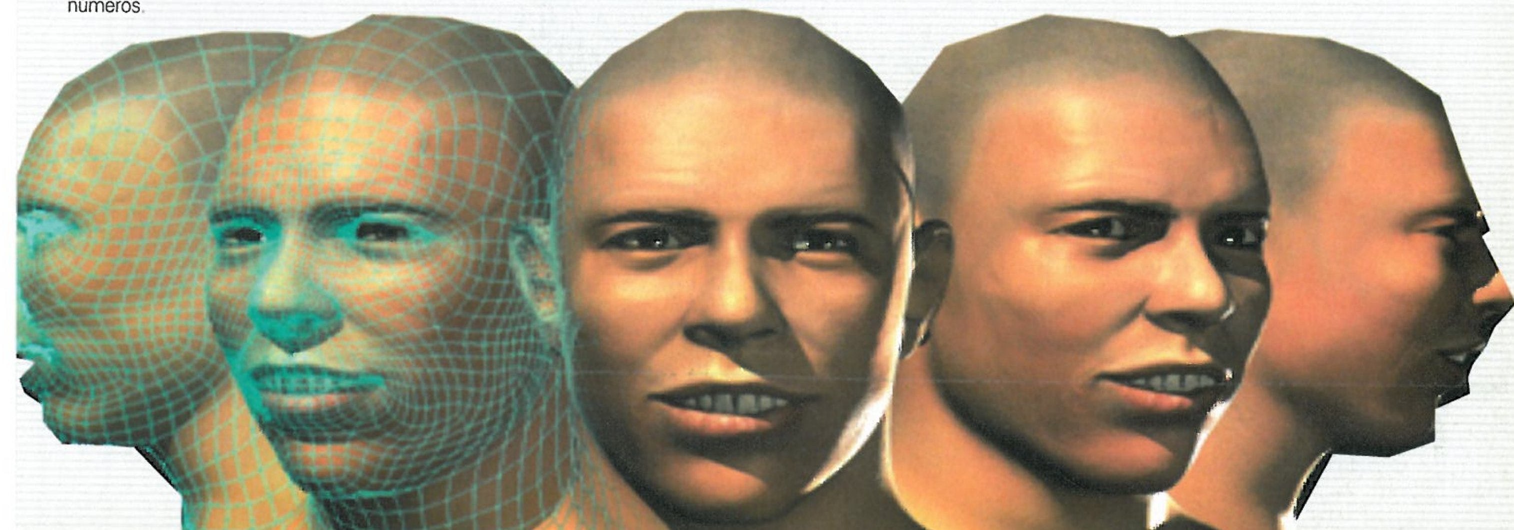
▲ Da gusto ver al "calvo" como deja plantados a los defensas.



▲ No te creas que es un juego fácil. La pugna por el balón es muy dura.



▲ ¿Ronaldo solo delante del portero? Eso es gol...



JEDI POWER BATTLES

Acción sin complicaciones ni historias

Desde la información que publicamos en monitor hace un par de números (concretamente, en PSM 14) sobre este nuevo título de la saga de Star Wars, hemos obtenido nuevos datos y pantallas y, sabiendo la expectación que despiertan siempre los títulos de la saga, hemos decidido hacer una incubadora completa para presentároslo.

Como todos los que leísteis el reportaje de monitor ya sabréis, Jedi Power Battles incluirá cinco caballeros Jedi entre los que elegir: Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Adi Gallia y el guaperas de Pio Koon. De todos los personajes, Mace Windu es el más equilibrado de todos. Aparte de sus propias y específicas animaciones, cada Jedi también contará con diferentes tipos de poderes y habilidades de la Fuerza, como curación o defensa. Sin embargo, a medida que avancemos a través de los diez niveles que componen el juego, cada personaje podrá aprender nuevos movimientos y ataques, además de potenciar los que ya posee.

En muchos aspectos, Jedi Power Battles tiene en mucho en común con anteriores juegos de acción como Super Star Wars para Super Nintendo. El juego se centra más en la obtención de power-ups y en superar todas las plataformas que encontremos en nuestro camino que en resolver puzzles y en lograr una historia de una gran profundidad. En otras palabras, destruyendo todo lo que nos encontremos en nuestro camino no deberíamos tener problemas para llegar al final. Además, podremos formar equipo con otro jugador en una serie de batallas en las que se pondrán a prueba nuestra capacidad de trabajar en equipo.

Lo que Jedi Power Battles tiene más a su favor, aparte, por supuesto de la increíblemente popular licencia de Star Wars, es

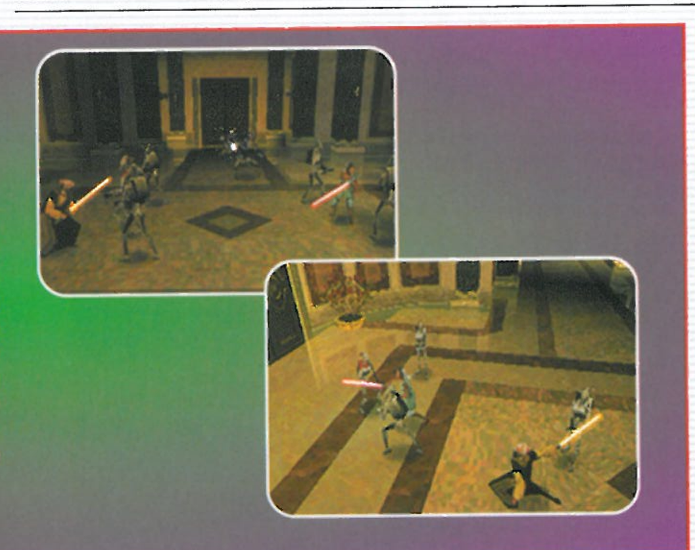
▸ **Un joven Obi-Wan Kenobi blande de nuevo su sable láser. ¿Quién iba a pensar que, al hacerse viejo, se iba a parecer tanto a Alec Guiness?**



▲ **Si conseguimos realizar un ataque potente o una combinación especial, podremos asistir a todo un despliegue de explosiones y efectos de iluminación. Estos pequeños toques contribuirán a dar brillo al juego.**

DOS MEJOR QUE UNO

Posiblemente, uno de los aspectos que a priori parecen más interesantes de la nueva entrega de la saga galáctica más famosa de todos los tiempos es que podremos jugar con un amigo. Sólo hay que tener en cuenta que el nivel de dificultad subirá significativamente cuando optemos por recurrir a la ayuda de otro Jedi para completar la aventura. No habrá más remedio que sacar el mayor partido posible del trabajo en equipo si queremos tener la más mínima esperanza de sobrevivir a esta aventura. Eso sí, primero habrá que ver quién elige primero a su caballero, lo que puede acabar con más de una amistad, pero tampoco podemos hacer a los chicos de Lucas responsables de ese tipo de detalles, ¿verdad?



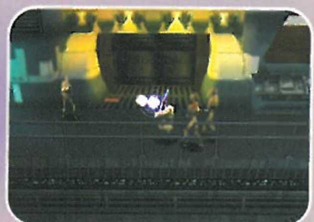


LAS HABILIDEADES DE LOS JEDIS

Uno no se convierte en Jedi así como así. Hace falta ser muy bueno en lo que haces, y eso suele suponer años y años de entrenamiento y práctica para dominar el manejo del sable láser y aprender a controlar las distintas posibilidades que nos ofrece la Fuerza (a menos, claro, que te llames Luke Skywalker, en cuyo caso, con un par de clases rápidas ya podrás enfrentarte a un peso pesado del lado oscuro como Darth Vader). Cada uno de los caballeros cuenta con una serie de ataques y combinaciones específicas y diferentes para cada uno, y podrán aprender más a medida que avancen y vayan superando niveles del juego. Uno de los mejores es el de Mace Windu, en la que lanza por los aires su sable para que éste acabe volviendo a sus manos, como si fuera una especie de mortífero boomerang.



▲ Obi-Wan nos muestra uno de los múltiples y letales ataques que puede realizar con su sable láser, aunque no es más que uno de los consta su repertorio.



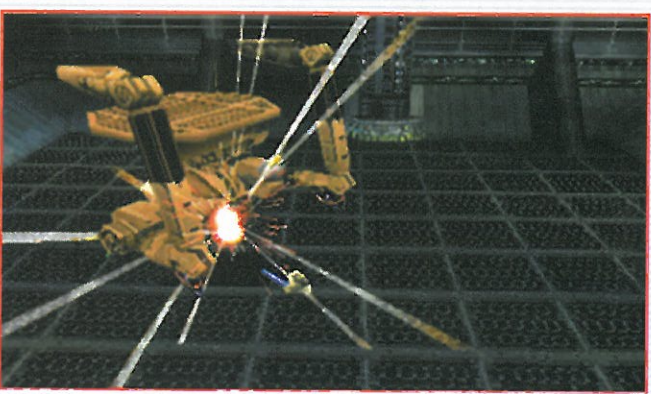
▲ Devolver los disparos de las armas de energía contra el incauto enemigo que los lanzó se ha convertido en una habilidad muy básica de todo caballero Jedi, y nos permitirá atacar a la vez que mantenemos una posición defensiva.



▲ Qui-Gon baja su sable, preparándose para usar sus poderes de la Fuerza. En unos instantes, estos pobres droides no sabrán qué se les vino encima.

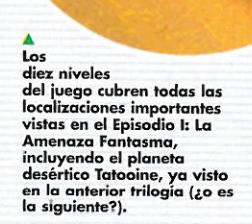


▲ Como en la película, el juego trata de mantener la cámara en la mejor posición posible para que no nos perdamos ningún detalle de la acción. Se supone que nunca nos encontraremos en una zona en la que no podamos ver con claridad.



▲ Uno de los droides de carga de mayor tamaño no tarda en averiguar por qué no conviene meterse con un caballero Jedi. Lo normal es que todos estos droides acaben reducidos a chatarra.

su diseño absolutamente sencillo de coger y jugar. Prácticamente cualquier jugador, independientemente de su edad, debería ser capaz de ponerse a los mandos de este juego y no tener ningún problema para disfrutarlo. ¿Significa eso que este juego vaya a acabar siendo estupendo? No, ni mucho menos. Es más, resulta curioso que, con todo lo que se ha criticado la película por la falta de un argumento sólido, los juegos basados en ese mismo Episodio I tengan más o menos el mismo problema: la falta de profundidad. Eso no significa que no puedan ser divertidos. Racer lo era. Y, si JPB es tan divertido como lo fueron en su momento Double Dragon, Golden Axe y tantos otros, no nos quejaremos. Por ahora, parece ir en la dirección correcta pero, naturalmente, hasta que no veamos una versión final, no nos pronunciaremos. Esperemos que no intenten simplemente exprimir a todos los incondicionales de la saga con más títulos mediocres.



▲ Los diez niveles del juego cubren todas las localizaciones importantes vistas en el Episodio I: La Amenaza Fantasma, incluyendo el planeta desértico Tatooine, ya visto en la anterior trilogía (¿o es la siguiente?).



▲ Esta situación parecería desesperada para la mayoría de las personas, sin embargo, cuando nos encontramos con dos caballeros Jedi bien entrenados cualquier cosa es posible. Nosotros desde luego no apostaríamos por los droides.

NÚMERO 41 YA A LA VENTA



A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.



Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones



Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.



Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.



Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.



Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.

10

Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



MIDNIGHT IN VEGAS

Un viaje a las Vegas desde tu Playstation

Las luces iluminan todo el ambiente, el sonido de máquinas eléctricas produce un ambiente que sólo podemos encontrar en una ciudad del mundo: Las Vegas. Es una ciudad de sobra conocida por todos. Es la capital del juego, donde se juntan los casinos más importantes de todo el mundo, y donde el juego es la única ley que se conoce. Los dólares corren a raudales y todos temen perder su dinero en una mala noche que les haga volver a la habitación del hotel completamente arruinados. No se trata de un juego de acción, de lucha, ni nada por el estilo, Midnight in Vegas es un juego para aquellos amantes de los casinos y sus juegos de azar, aunque también es completamente válido para aquellos que, por simple curiosidad, quieran aprender toda la estrategia que encierran juegos como el Blackjack o el Póker.

Midnight in Vegas es sin duda un juego dirigido al público más adulto, ya que se trata fundamentalmente de experimentar los juegos de los famosos casinos de Las Vegas. Pero aún así, y puesto que las apuestas son ficticias, también puede gustar a aquellos más jóvenes a los que les gusta jugar a los juegos de mesa y azar. ¿Quién no ha jugado nunca al mus o a las siete y media?. Aquí es algo parecido pero con juegos bastante más complicados, y en los que deberemos realizar una apuesta para poder participar; menos mal que el dinero no sale de nuestros bolsillos, así que por muy mal que lo hagamos, no pasará nada. Por desgracia esto también ocurre cuando ganamos, pero da igual, porque de lo que se trata es de pasar un buen rato, y no de dejarse los "cuartos". El objetivo de este juego, pese a que alguien pueda pensarlo, no es convertir a nadie en un ludópata (adicto a los juegos de azar), sino simplemente entretenerse, igual que podríamos hacerlo jugando a las cartas con nuestra familia.

Son siete los juegos que componen Midnight in Vegas, algunos de ellos bastante complicados por cierto. Nuestro objetivo es conseguir a partir de una base de 5000$, intentar aumentar nuestro dinero, y salir lo más "forrados" posible del casino, por supuesto, teniendo cuidado en las apuestas para no perderlo todo. A continuación, os explicamos resumidamente el funcionamiento de cada juego:

-Baccarat: Algunos creen que se trata de un juego tan simple como apostar a cara o cruz, y la verdad es uno de los juegos en los que más posibilidades tienes de ganar a la banca. No os podemos explicar el funcionamiento completo del juego porque ocuparíamos varias páginas, pero básicamente, podemos decir que se trata de aproximarte a nueve más que la banca, teniendo en cuenta una serie de reglas que hacen que se eliminen unas cartas u otras. Básicamente, dependemos de tener suerte en las cartas, y de saber jugar mejor nuestras bazas que el croupier del casino.

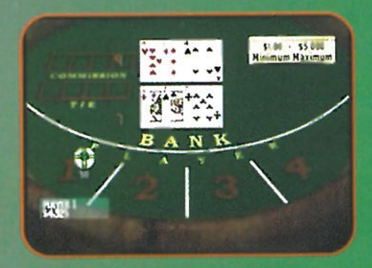
-Blackjack: Es un juego bastante conocido en nuestro país por su parecido con las "siete y media". Consiste en aproximarnos a veintiuno, pero teniendo cuidado de no pasarnos. Por supuesto el croupier también juega, y deberemos aproximarnos más que el, teniendo en



▲ El famoso Poker. No tienes mal descarte, yo que tú iría forastero...



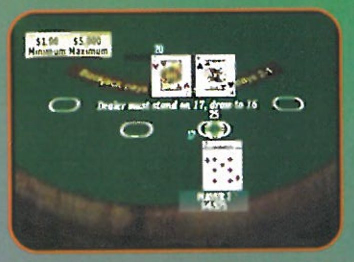
▲ En esta pantalla eliges la cantidad mínima por apuesta.



▲ El famoso Baccarat, seguimos sin saber jugar a el por mucho que lo intentemos.



▲ Dentro de cada juego puedes elegir la variación a la que quieres jugar.



▲ Uno de los juegos que más nos gusta es el Blackjack, ¿Quien no ha jugado en alguna fiesta familiar a las siete y media?



▲ El juego de los dados es mucho más técnico de lo que parece. Sólo con práctica podrás conseguir algo.



▲ Marca los límites y los mínimos por apuesta en la partida de Poker.



▲ Adoramos las maquinitas, y mucho más cuando no nos cuestan los duros (aunque tampoco los ganamos, claro)

cuenta que las figuras valen diez, y el as podemos elegir si queremos que valga uno u once.

-Craps (dados): Aquí cambiamos las cartas por los dados. Es un juego basado en números, porque son estos los protagonistas de las apuestas. Aquí hay apuestas con verdaderas probabilidades, lo que significa que te pagan exactamente lo que apuestas. Puede que estes pensando que esto suena muy complicado, y en verdad algunos aspectos del lanzamiento de dados lo son, pero otros resultan tan sencillos como apostar a cara o cruz. Mejor que no te contemos más de este juego porque te volveríamos loco, pero si le coges el truco con la práctica, te acabará gustando.

-Ruleta: ¿Quién no conoce o ha oído hablar alguna vez de la ruleta?. Se trata de un mecanismo redondo con números que va girando, y que dependiendo de donde caiga la bolita que tiremos ganamos o perdemos. Así de sencillo. Podemos hacer diferentes apuestas: negro o rojo, par o impar, apostar de docena en docena, o hacerlo directamente a un número. No sólo dependemos de la maldita bola, sino de la inteligencia colocando nuestras fichas.

-Póker: Este juego seguro que si que lo conoces, por lo que no te voy a explicar demasiado sobre él. Se trata de tener mejor cartas que el resto de los jugadores. Por supuesto, existen combinaciones que son más fuertes que otras, y debemos jugar inteligentemente nuestros descartes para conseguir la combinación de cartas ganadoras. La pena es que no sea la versión "Strip"…pero a ver si hay suerte en la segunda parte.

-Slots: Esto si que no te lo explico. Seguro que slots no te dice nada de nada, pero si te lo traduzco en "tragaperras", sólo tienes que acercarte el bar de al lado de tu casa para saber lo que es; si es que no lo sabes ya, claro, que estamos seguros de que sí.

-Video Póker: Este juego es una combinación entre el póker tradicional y las tragaperras, por lo que no tienes que preocuparte por que se impacienten el resto de los jugadores, ya que puedes ir a tu propio ritmo. No consiste sólo en ver como giran los rodillos de la máquina, sino que la estrategia también tiene mucho que decir.

Por cierto, el juego incluye un Cd adicional de música, con canciones míticas americanas como "Strangers in the night". Si eres un aficionado a este tipo de juegos, Midnight in Vegas no te decepcionará. Sin embargo, si no te va esto de las cartas, mejor dedícate a otra cosa.



▲ Las máquinas de videopoker no son muy populares en nuestro país, aunque no por ello menos divertidas.


▲ Otra variedad de videopoker en la que sólo cuentan combinaciones superiores a la pareja de jotas.


▲ Esta es algo más light, aquí tienen que ser dieces.



▲ Selecciona tu maquinita favorita en este menú.



▲ Las apuestas están muy altas y tu vas de farol, ¡Que te hemos visto listo!

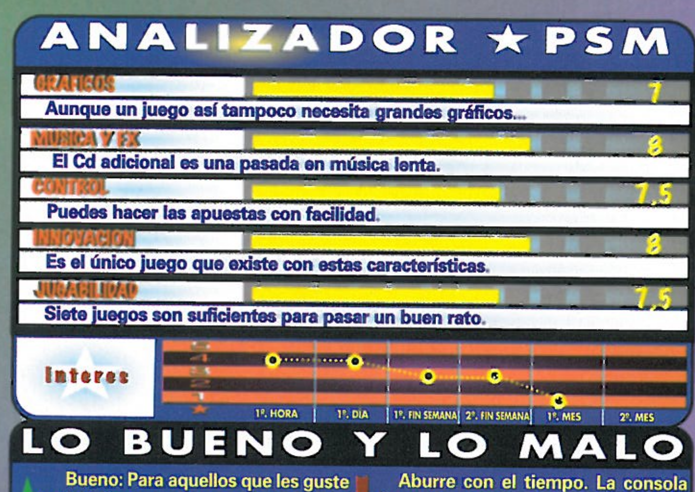

▲ ¿A quién no le gusta la ruleta? ¡Si hasta la traian los Juegos Reunidos Geyper!


▲ ¡La máquina de las frutas! ¡Y toda para mil


▲Una versión que fácilmente podrían haberla puesto en "Lo que necesitas es amor"


▲ Dependiendo del número de monedas que eches, podrás jugar una o varias líneas.


▲ Lo interesante es insistir hasta conseguir llevarte el bote o jackpot.



PUNTUACIÓN FINAL: 7,6



Mamá, mamá, hay unos bichos corriendo por el jardín...

Si esto no es un circuito raro, que venga Dios y lo vea.

Aunque parezca una vista aérea de una ciudad, no lo es. ¡Son casas de juguete!

..."El primero ha derrapado con el zumo y se va a estrellar contra la hamburguesa...

Todos preparados, listos...

Si te sales de la ruta trazada, perderás tiempo.

¡Ya! No veas como ha salido el de verde...

¿Sabes lo que es un Micro Machine?. Claro que lo sabes. Nos referimos a aquellos famosos cochecitos en miniatura que al principio eran sólo juguetes, y que acabaron llegando a la pantalla en forma de videojuego de la mano de Codemasters. Seguro que si llevas algunos años en este mundillo, recuerdas el entrañable Micro Machines V3, que ha sido el último título publicado de la saga Micro Machines. En este juego, que todavia se puede conseguir en cualquier tienda, nuestro objetivo es ganar una carrera al resto de minicoches; hasta ahí parece todo muy normal, pero cuando nos empiezan a introducir en los circuitos más extraños y originales que existen en la historia de los videojuegos, la diversión ya está garantizada. Además, en este último título, Codemasters comenzó a innovar con el modo multijugador, con lo que la saga gano todavía más en interés y diversión. ¿Qué más se puede pedir?.

Pues aunque no hayamos pedido nada más, se nos ha dado, y de que manera. Ahora ya no tenemos ruedas para correr por los extravagantes circuitos, y nos tenemos que servir de las piernas de unos pequeños mutantes que intentarán llegar a la meta antes que nadie.

Esta es a grandes rasgos la principal novedad de este juego, ya que el comportamiento de los hombrecillos es bastante parecido al de los coches que todos conocemos. De este modo intentaremos de cualquier forma, llegar a la meta de los 28 trepidantes y originales circuitos que nos esperan. Por desgracia, no vale con llegar a la meta, que ya es de por sí complicado, sino que encima nos piden que quedemos los primeros, para poder ir abriendo poco a poco los diferentes circuitos. Es necesaria mucha



Puedes hacer trampas y acortar por la vía rápida, pero no te lo aconsejamos.



¡Vaya! Le han dejado el último, le va a entrar complejo de Atleti.

Codemasters no deja de sorprendern con los diseños de los circuitos.

práctica para poder ir imponiéndose en las carreras, porque el control de los Maniacs no es nada sencillo; además la cámara no enfoca como en los típicos juegos de carreras, ya que se mueve en todas direcciones, pero no gira, por lo que tan pronto nos vemos corriendo hacia arriba de la pantalla como hacia abajo. En definitiva, una locura que sólo podemos ordenar en nuestro cerebro a base de mucha práctica, y mucha paciencia, porque al principio es posible que nos resulte bastante complicado, y acabaremos desesperados.

En esta ocasión, Codemasters ha sabido exprimir al máximo las posibilidades de las tres dimensiones, y ha diseñado unos circuitos que pueden resultar terriblemente absurdos. Imagínate corriendo alrededor de una bañera o por los rincones de un laboratorio fotográfico. Por si esto fuera poco, en cada serie de circuitos que abrimos, uno de ellos posee características especiales. Esto quiere que en este circuito no avanzaremos corriendo como en el resto, sino que conduciremos una moto acuática, una abeja, y muchas más sorpresas.

Pero no pienses que sólo es conducir a lo bruto y ya está, porque estás muy equivocado. Debemos manejar a nuestro personaje con mucha destreza, ya que si nos salimos mucho del circuito o intentamos saltarnos algún obstáculo, la consola se dará cuenta y nos hará retroceder y perder bastante tiempo. Además muchos circuitos están limitados por los bordes, por lo que podemos incluso salirnos del escenario y perder más tiempo todavía. También debemos utilizar el botón de salto con precisión, si no queremos quedarnos estancados con una cerilla o una pastilla de jabón.

Y por si todo esto fuera poco, el Maniac que elijamos de una amplia variedad, posee dos ataques especiales que podrán solucionarnos una carrera en un instante; para poder utilizarlos tenemos que recoger una serie de luces que aparecen a lo largo del circuito. Así, podremos lanzar fuego a nuestros rivales, pararles con la lengua, y una larga lista de artimañas, con el único objetivo de llegar antes que nadie a la meta del serpenteante circuito que estamos recorriendo.

Si encontramos unos amigos y poseemos un multi tap, tendremos la suerte de poder disfrutar del magnífico modo multijugador, en el que pueden participar hasta ocho jugadores.

En este modo, tendremos que intentar sacar al resto de jugadores de la pantalla, avanzando lo más rápido posible; así, los que se vayan quedando atrás, irán perdiendo puntos hasta quedar eliminados.

Todas estas características, unidas a una enorme jugabilidad, y a ser un juego de gran duración debido principalmente a su dificultad, hacen de Micro Maniacs, un juego realmente interesante para aquellos jugadores habilidosos y que disfrutan con este tipo de retos al más puro estilo Micro Machines.





ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	7
Son discretitos. Tampoco resultan indispensables para un juego así.	
MUSICA Y FX	6
Poca variedad de efectos sonoros.	
CONTROL	8,2
Control magnífico, pero difícil. Hay que acostumbrarse.	
INNOVACION	8
Parecido a su antecesor. Circuitos extraños y divertidos.	
JUGABILIDAD	9,5
El modo multijugador es divertidísimo. Muchos circuitos.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

La originalidad de los circuitos. El modo multijugador, es la diversión garantizada. Los numerosos secretos y trucos.

Es muy parecido a Micro Machines V3. La dificultad inicial. Necesidad de acostumbrarse al difícil pero magnífico control.

PUNTUACIÓN FINAL:



fear effect

Un Manga muy Mafioso

No existe hasta la fecha ningún juego para Playstation que sea gráficamente tan innovador como este que os traemos hoy a nuestras páginas. Aunque su desarrollo es una especie de mezcla entre Blade Runner y Resident Evil es un juego totalmente original. Todo el entorno está vivo, desde los árboles y las plantas hasta los insectos que pululan por los escenarios. Te podemos asegurar que jamás habrás jugado ningun juego que se le parezca; aunque a veces creas que ya has jugado a algo parecido te aseguramos que sólo se quedará en una apariencia nada más.

Todo el entorno gráfico del juego es cien por cien estilo Manga, tanto los personajes como los escenarios o el ambiente, creando una tétrica atmósfera contrastada con un impresionante colorido tan clásico en este género.

La historia se basa en las famosas tríadas de la mafia china. Uno de estos "capos" el Sr.Lam tiene una hija llamada Wee Ming que ha sido secuestrada por fuerzas demoníacas. Tu grupo de mercenarios se supone que ha sido contratado para rescatar a la niña en cuestión, aunque la historia luego da varios giros en su argumento y las cosas acaban no siendo como esperabas; pero no se trata de contarte aquí el argumento, porque ese es uno de los puntos fuertes del juego. Después de Syphon Filter no creíamos que saliera un juego con una historia tan buena como ocurre con este. La trama se va complicando de tal manera



▲ El señor Lam tiene cara de malo, te aseguramos que es más malo de lo que parece.

Nuestro equipo

A lo largo del juego tendrás la oportunidad de jugar con tres personajes diferentes que forman un equipo de mercenarios con el único propósito de sacarse una pasta buscando a la hija del mafioso señor Lam.

Jakob "Deke" Decourt

Deke es el experto en municiones y cabecilla del grupo, y tiene acceso a una gran cantidad de explosivos destructores.

Hanna Tsu-Vachel

Este pedazo de pibón es tan maravillosa como mortal, ¡temblad machitos!

Royce Glas

Un mercenario en toda regla. Especialista en el manejo de cualquier arma y en combate cuerpo a cuerpo.

como la que se desarrolla en una selva y en la que Hanna se tira durante casi todo su desarrollo solamente cubierta por una toalla. De todas formas cualquiera de sus fases te encantará y no querrás dejarla hasta que te la termines.

La variedad de armas es bastante buena, sobre todo cuando te haces con dos pistolas, dos Uzis o las dos recortadas de Deke (uno de los mercenarios). Cuando llevas dos armas puedes apuntar a dos objetivos diferentes a la vez, con lo que causarás el doble de daño. De todas formas el sistema de puntería no nos ha gustado demasiado, ya que esta no depende mucho de tu habilidad, sino más bien del criterio de la máquina. Mientras no hay ningún objetivo no ocurre nada, cuando aparece un punto de mira de color verde quiere decir que tu arma está apuntando al objetivo más próximo y si te acercas al enemigo por detrás, agachado y sin que te vea puedes eliminarlo de un solo disparo o cuchillada cuando el punto de mira se pone rojo. Insistimos, no está mal pero nos hubiera gustado más el sistema de puntería del Syphon, por ejemplo. En otro orden de cosas hay que decir que el grado de dificultad es bastante alto en muchas ocasiones con lo que hay veces que tendrás que aprenderte prácticamente el recorrido o los movimientos de ese jefe final para poder eliminarlo, a lo que hay que

Las edades de Hanna

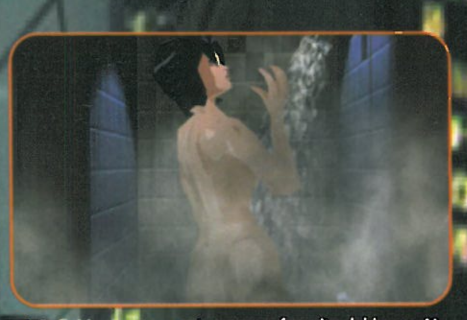
Cuando Hanna baja a los infiernos se encuentra con una niña que le muestra cuanto tiene que ver con su pasado, presente y futuro...


Cuanto se parece esta niña a Hanna cuando tenía diez años...


Muchas mujeres firmarían por tener el aspecto de Hanna a los cuarenta.


Lo de la "Yaya" con setenta tacos ya no es lo mismo. En cualquier caso preferimos a Hanna tal y como está.


Aunque lleva una enorme pistola, sus dos armas más poderosas se ocultan bajo la toalla...


Definitivamente nuestra escena favorita del juego. No os perdáis el principio del segundo disco...


Wee Ming, hija del señor Lam y causante de toda la movida.



La escena de la toalla

Una de las fases del juego que más nos ha gustado es cuando Hanna es sorprendida por un guardia y sólo cuenta con sus armas de mujer para defenderse...Bueno, si, tiene una toalla...


▲ Pero...¿Qué demonios?...


▲ Está bien chatín... me rindo.


▲ Por cierto... ¿Has visto lo que tengo para ti?


▲ ¡Trass que movida...! ¿Todo eso es pa mí?


▲ ¡Crack! ... Deja de mirar a mi pibita, saco de babas.


▲ ¿Cómo que tu pibita? Si te crees que me lo voy a hacer contigo, vas dado. ¡Date la vuelta mientras me visto! ¡Salidorro...!

sumar un control bastante poco preciso y confuso al que te costará acostumbrarte. Tendrás que reiniciar desde el último punto de control muchas más veces de lo que sería deseable, a lo que hay que añadir el inconveniente de que los tiempos de carga son bastante pesaditos. Los puzzles del juego no son nada fáciles, pero tampoco son imposibles de resolver; la mayoría de ellos son bastante lógicos aunque te avisamos que tendrás que estrujarte bien el coco para resolverlos. Otra característica del juego que nos ha gustado bastante es que a lo largo de la aventura llegarás a manejar a todos los protagonistas del juego: Deke, el cabecilla; Glas, el tipo duro y Hanna, la protagonista y un pibón donde los haya (no te pierdas la escena de la ducha o la que se quita la toalla, no tienen desperdicio). El juego está hablado en inglés aunque cuenta con una muy acertada traducción en sus subtítulos en castellano, usando un lenguaje muy de película de John Woo. La música y los efectos de sonido son muy buenos y acompañan a la aventura perfectamente, creando una atmósfera perfecta para el desarrollo de la aventura.

La historia, como decíamos antes, es alucinante aunque la progresión del juego es demasiado lineal y hace que queden pocas opciones para la exploración, algo que nos hubiera gustado. Hay cinco finales diferentes, tres buenos y dos malos; el quinto sólo se puede conseguir jugando en el modo difícil. Si salvas (que seguro que lo harás) antes del final podrás verlos todos sin ningún problema.

Como resumen diremos que estamos ante un gran juego para jugadores bastante hábiles, con unos gráficos y escenarios de auténtico alucine y sobre todo con una historia que te meterá de lleno en ella. Lástima que a pesar de tener cuatro CDs se haga tan corto. La segunda parte, según nos hemos informado, ya está en marcha y esperamos que corrijan los defectillos de esta. Si eres un amante de las buenas aventuras y del buen manga no debes dudar ni un solo instante en hacerte con Fear Effect; te encantará tanto como a nosotros.


▲ Glas es un tipo tan duro como violento, no te cruces en su camino forastero.



Cámaras de película

[illegible] uso de los ángulos de cámara hace que muchas veces nos sintamos dentro de una película más que en un



▲ La cámara te sigue durante esta escena en un fabuloso "Travelling"



▲ John Woo estaría orgulloso de este plano cenital.



▲ En esta escena la cámara rodea a Hanna mientras mantienes el control



▲ Este es un gran momento: Cinematográfico, dramático e inesperado. ¡Toma primer plano!

▶ En la fase de la casa de citas de Madame Chen Hanna se hace pasar por una de las "lumis" para despistar.



▲ Se acerca el final del juego. Hanna ha liado una buena...

▲ Fíjaos como acaban algunos por su mala cabeza...

▲ Efectivamente, es uno de los monstruos del final...

▲ Lo último que ven los malos cuando mueren es este monumento de mujer. ¡Por lo menos mueren felices!

ANALIZADOR

Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Estética manga y escenarios alucinantemente vivos.	9,8
MÚSICA Y FX	Creando una atmósfera cien por cien acorde con la aventura.	9,5
CONTROL	Inexacto y confuso. El punto negro del juego.	7
INNOVACIÓN	Un concepto de juego y estética totalmente nuevos en Playstation.	9,8
JUGABILIDAD	A veces te acabas rayando con la absurda dificultad de algunas fases.	7

Interes: 1ª HORA · 1er DÍA · 1er FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1er MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Argumento genial. Increíbles gráficos y escenarios. Ambientación excelente. El diseño de los personajes, especialmente Hanna.

▼ Control bastante malo. Demasiado corto. Desarrollo muy lineal. El sistema de puntería no nos acaba de convencer.

PUNTUACIÓN FINAL:



1-2 jugadores | 1 CD

Distribuidor Electronics Arts
Desarrollador EA Sports
Fecha de salida Disponible
Tipo Carreras



EA SPORTS SE INTRODUCE EN EL CIRCO DE LA FORMULA 1

Todos sabemos la capacidad que EA tiene a la hora de realizar simuladores deportivos, ya que año tras año nos vemos sorprendidos por nuevos títulos de sus famosísimos FIFA o NBA. Luego empezó a introducirse en más deportes, cómo el boxeo, hockey, golf, ... pero lo que estaba claro que nadie esperaba, es que de repente, revolucionarán al maximo la fórmula 1, con un juego que posee todas las características para convertirse en el mejor simulador del momento (en cuanto a la F1 se refiere, claro).

La verdad es que EA nos tiene muy mal acostumbrados, porque siempre nos ofrecen juegos con una calidad fuera de lo normal. Esta vez tampoco se han quedado atrás, ya que los chicos de la compañía deportiva por excelencia, han hecho un trabajo realmente extraordinario. El realismo que se ha conseguido en este juego se encuentra a unos niveles muy elevados. Están presentes prácticamente todas las características que intervienen en las carreras reales. Un dato fundamental, y que no se nos escapa de la vista, es que es el único juego actualmente, que posee las licencias oficiales y actualizadas de los coches y corredores de la F1. Esto nos permite vivir el campeonato con el máximo realismo. Además, ahora que se han podido introducir dos españoles, resulta todavía más apetitoso jugar a un juego de este tipo. ¿Te imaginas hacer campeón a Marc Gené o Pedro Martínez de la Rosa?

Empezaremos por los gráficos. La verdad es que F1 2000, es gráficamente bastante atractivo. Los circuitos son completamente reales, y están reproducidos curva por curva. Quizá los detalles exteriores al circuito no están demasiado currados; por ejemplo, un circuito tan exótico como Mónaco, que se corre por la propia ciudad, se podría haber detallado bastante más. Los coches son bastante poligonales, pero en general están bastante bien detallados y trabajados. Podemos apreciar las pegatinas y publicidad de los diferentes coches.

El juego posee un modo arcade y uno simulador, aunque en realidad, tampoco hay una diferencia muy amplia entre ellos como debería existir. Respecto a la configuración del coche, nos permite calibrar la suspensión de las ruedas, la cantidad de combustible que deseamos llevar...Existe una opción muy interesante que se llama telemetría, y que nos permite mediante gráficas sobre la velocidad y el frenado, mejorar el rendimiento de nuestro coche para conseguir unos mejores resultados. Como en casi todos los juegos de velocidad, podemos elegir entre un campeonato completo, una carrera suelta, cronometrada, etc. También podemos elegir entre tres niveles de dificultad, e incluso pedir que la consola nos auxilie cuando todavía seamos unos novatillos. Para aquellos que conducís más a lo loco, también está permitido anular las averías y los destrozos del coche, si no lo haces, es muy probable que tengas que parar en boxes de vez en cuando, porque las ruedas se rompen como churros. Todo un detalle por parte de los chicos de EA, el ofrecemos al final de la carrera unas repeticiones con los mejores momentos de nuestra actuación, lo que nos permite ver lo mejor que hemos hecho sin taner que tragarnos toda la repetición.

Por supuesto, y como ya nos tiene acostumbrado EA Sports, la música es de lo mejor. Además del agobiante sonido del motor de nuestro bólido, podemos



▲ Es importante hacer un buen uso de los retrovisores, te evitarás sorpresas.



▲ Fíjate cómo se ven los coches en las repeticiones, todo un lujazo.



▲ La vista interior es la más realista y también la más difícil.



▲ La vista desde fuera es menos espectacular pero más jugable, tu decides.

disfrutar de una banda sonora bastante buena, para así poder disfrutar mientras navegamos por los diferentes menús. El sonido también se debe destacar. Luis Villamil es el encargado de los comentarios de la carrera; además estamos en continuo contacto con nuestro equipo, que nos irá informando desde boxes de todo lo que ocurre en la carrera. Mucho cuidado con las banderas, que nos pueden provocar un disgusto como no las respetemos: la amarilla nos obliga a frenar, la azul que debemos permitir el paso al piloto de atrás, y la negra que estamos descalificados.

Como ya hemos mencionado anteriormente, las escuderías y los corredores son reales, por lo que lógicamente, tendremos más posibilidades de alcanzar el título corriendo con algunos de los equipos más potentes por excelencia, como Ferrari o McLaren. La jugabilidad y el manejo de nuestro coche es bastante buena y se realiza con una gran suavidad. Tenemos varias vistas para elegir, por lo que podemos compararlas y escoger la que nos resulte más cómoda, para poder lograr los mejores resultados posibles.

Nos gustaría poder oler el quemado de los neumáticos, y sentir que se siente dentro de un bólido a 300 km/h, pero bueno, como eso está un poco difícil, de momento nos conformaremos corriendo con este pedazo de título que hará las delicias de todos.

ANALIZADOR HPSM

GRAFICOS	9,5
Son buenos, aunque se podían haber detallado un poco más.	
MUSICA Y FX	9,5
Los comentarios son apropiados y la música da energía al juego.	
CONTROL	9,5
El coche se conduce fenomenal. Podemos pedir asistencia a la consola.	
INNOVACION	9
Es el único juego que posee la base de datos de esta temporada.	
JUGABILIDAD	9
El modo arcade y simulador se parecen demasiado.	

Interes

1ª. HORA | 1ª. DIA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Un juego totalmente actualizado y muy espectacular. El sistema de telemetría resulta muy útil. Pistas idénticas a las reales.

▼ El modo arcade es casi igual al simulador. ¡Queremos algo más de originalidad en F1!

PUNTUACIÓN FINAL: 

1-2 jugadores 1x

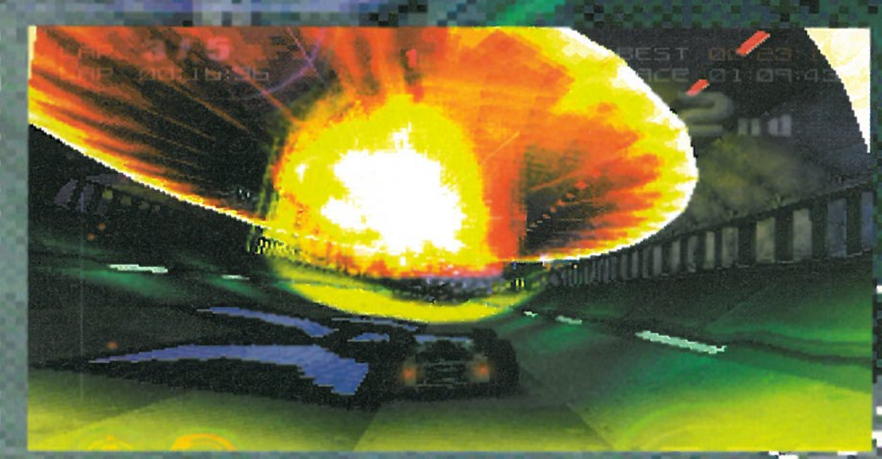
Distribuidor Sony CE
Desarrollador Psygnosis / ATD
Fecha de salida Disponible
Tipo Carreras

Rollcage Stage II

Diversión sin gravedad

El primer Rollcage no se quedaba precisamente manco, y ofrecía emocionantes carreras a toda velocidad a través de paisajes que parecían inspirados en películas de ciencia ficción como Desafío Total, consiguiendo dar al género un toque de cierta originalidad. Muchos fueron los aficionados que pensaban que había poco que se pudiera mejorar o corregir con vistas a una segunda parte, así que es de suponer que quedarán encantados al saber que Rollcage vuelve, y mejor que nunca: más rápido, más explosivo y lleno hasta reventar de todo tipo de variantes del único juego de carreras de la gris en el que la gravedad no está invitada a la fiesta. Ya que los trompos parecían uno de los problemas que muchos aficionados parecían tener a la hora de controlar sus vehículos, ATD ha hecho lo posible para evitar que se produzcan, y no les ha ido mal la cosa. Naturalmente, se seguirán produciendo, si vamos a más de trescientos por hora y nos alcanza un misil lanzado por un contrincante, es normal que el vehículo salga despedido, más aún si estábamos desplazándonos por el techo. El éxito de los desarrolladores se extiende además a todos los demás aspectos del juego: el sistema de premios está perfectamente controlado para asegurar que una victoria trabajada permita acceder a vehículos cada vez mejores, en los que la diferencia con respecto a los anteriores sea lo suficientemente significativa como para que haya realmente merecido la pena llegar hasta ahí. El tremendo listado de pistas seleccionables puede parecer un poco crudo a primera vista, pero consigue proporcionar un buen reto y una excelente variedad. El nivel de competición de los coches controlados por el ordenador también es muy alto, y no nos lo pondrán nada fácil para ganar. Es más, en los niveles más altos no habrá ninguna victoria fácil y, de hecho, para cuando consigamos alcanzar el segundo nivel de la campaña de tipo 2, nos las veremos y nos las desearemos simplemente para conseguir clasificarnos en uno de los tres primeros puestos.

Los jugadores podrán escoger entre dos tipos principales de modalidades de carrera: "Total" y "Clásica". Esta última es la más parecida a las típicas carreras de coches de toda la vida, en la que no nos concederán ningún punto extra por hacer saltar cosas por los aires, ya sean construcciones o rivales, y lo único importante es el tiempo que hagamos. En el modo Total, los puntos que



Los diseños de los coches siguen caracterizándose por sus enormes ruedas y carrocería extra-plana que trata de aumentar al máximo la aerodinámica de los vehículos.



Una faena como este campo electromagnético puede retrasarte.

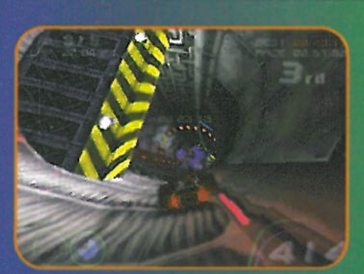


No me digas que no te dan ganas de subirte por el techo...

Hay muchos tipos distintos entre los que escoger, pero todos ellos alcanzan velocidades de vértigo.



Potencia no le falta pero ¿podréis controlarlo?



Este es uno de los circuitos complicados.



En los circuitos submarinos podremos incluso ver tiburones.



Acelera a tope y aprovecha el impulsador extra del suelo.

obtengamos usando las armas que recojamos por el camino, ya sea para atacar a los contrincantes o para hacer volar cualquier construcción, serán tan importantes como la posición que ocupemos al terminar la carrera. Lo mejor de todo, sin embargo, y lo que a nuestro entender constituye la auténtica joya de este título, son las estupendas modalidades extra de juego. De todas ellas, el modo "Scramble" es de los que resultan realmente peligrosos, ya que puede acabar causando graves casos de adicción y que muchos acaben ganándose algún disgusto

después de repetir por enésima vez alguna frase del tipo "sí, un momento, ahora mismo voy, en cuanto me termine esta carrera y desbloquee un circuito más que me falta por conseguir". Pero bueno, un hombre hace lo que debe, así que lo mejor es acabar retando a la otra persona a que se eche una carrera con nosotros en el modo dos jugadores, que, para variar, resulta de lo más divertido.

De hecho, hay pocas cosas que nos desagraden sobre Rollcage Stage II. Si nos ponemos puntillosos, podríamos decir que algunos de los coches más potentes del juego manifiestan cierta molesta tendencia a salir dando tumbos descontroladamente, pero seguramente se trate más bien de algo atribuible a un error de juicio en el proceso de selección, o quizá a una cierta falta de experiencia en el manejo de estos últimos por nuestra parte (al fin y al cabo, no podemos tirarnos todo el día con el juego, tenemos una revista que sacar, ¿no?) que un fallo en sí del propio juego. En cualquier caso, estaríamos poniéndonos quisquillosos a la hora de sacar defectos, ya que la cosa no es para tanto, y, si no nos creéis, probadlo por vosotros mismos.



¡Es la guerra! Aquí vale todo y todos harán lo posible por eliminarte.



Una sorpresa entre tanto diseño futurista, un circuito que parece más propio de un juego de carreras ambientado en los tiempos actuales.



Los efectos de las explosiones son realmente espectaculares.



Nuevas armas, nuevas trampas, esta segunda parte es la bomba.

ANALIZADOR HPSM

GRÁFICOS	Muy cuidados en todos los aspectos: coches, circuitos, etc.	9
MÚSICA Y FX	Estupendos efectos de sonido y banda sonora aún mejor.	9
CONTROL	Manejo sencillo, aunque, en los trompos, puede costar recuperar el control.	8
INNOVACIÓN	Mejora con respecto al anterior, pero no deja de ser una segunda parte.	7
JUGABILIDAD	Muy divertido, con todo lo bueno que puede esperarse de una secuela.	9

Interes



LO BUENO Y LO MALO

Los circuitos y vehículos mantienen alto el interés.Los modos de juego extra son muy divertidos.

La paleta de colores no está muy bien elegida, algunos circuitos resultan demasiado oscuros. (Por poner algo)

PUNTUACIÓN FINAL: 8,4

1 jugador | 1x CD | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Psygnosis | Fecha de salida Disponible | Tipo Combate espacial

COLONY WARS RED SUN

CONTINUA LA SAGA DE COMBATE ESPACIAL SIN IGUAL



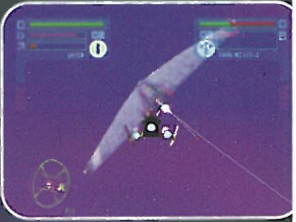
No ha habido otra serie de combate espacial en PlayStation que haya conseguido reflejar mejor el tipo de emoción e intensidad que podría encontrarse en un supuesto combate espacial auténtico, como los que pueden verse en películas y series de ciencia ficción como Star Wars, Star Trek o Babilón-5 que la saga de Colony Wars. Ya desde el mismo vídeo de introducción nos encontramos con un panorama que no podemos evitar asociar con la presentación de Babilón-5: una enorme batalla espacial se despliega ante nuestros ojos, en un futuro algo lejano (el quinto milenio, todavía nos queda un poco para llegar) y se nos presentan las dos grandes facciones en conflicto, la Liga de los Mundos Libres y la Armada Colonial. También conocemos a nuestro protagonista, Valdemar, un individuo empujado por terribles pesadillas que anuncian un futuro desastre en el que está involucrada una gigantesca y siniestra nave, la Red Sun que da nombre a esta tercera entrega. Valdemar abandona su trabajo de extracción de Dionita en una de las lunas del sistema Magenta para embarcarse en una misión que determinará el destino de la raza humana. Total nada, qué mejor forma de empezar el día que saber que el destino de la humanidad recae en nuestras inexpertas manos. Por suerte, Valdemar, igual que la Red Sun, no es lo que parece. Todo ello acompañado por unos excelentes gráficos (ya decimos que la calidad de imagen de ese vídeo nos recuerda al de las series de televisión) y una banda sonora que da el justo tono épico, y que nos acompañará toda la aventura. Así, seguiremos las peripecias de Valdemar desde que empieza con la primera nave que encuentra hasta que acaba convirtiéndose en un héroe, resolviendo, como os podréis imaginar, el misterio de la Red Sun. Por el camino pasará por varias estaciones estelares (cinco en total, cada una en su respectivo sistema estelar), y aceptará todo tipo de misiones, que le permitirán adquirir experiencia y ascender dentro del gremio de mercenarios (hasta convertirse en todo un Gran Maestro), y reunir dinero para adquirir mejores naves (siete, además de aquella con la que empezamos, aunque la última y más potente sólo se desbloqueará cuando alcancemos cierta graduación dentro del gremio), que le permitirán salir con bien de los combates más duros.

A diferencia de los dos anteriores títulos de la serie, cumplir una misión no significará que se nos cierre el acceso a otras. Aquí no tomaremos más partido que el nuestro, y cualquier misión es buena siempre que paguen por cumplirla. Tampoco los que nos contratan tienen ningún inconveniente en hacerlo, aunque antes estuviéramos en el bando contrario. Eso supone que podremos vivir el conflicto de las guerras coloniales desde todos los puntos de vista posibles, de modo que empecemos el juego ayudando a las fuerzas de Empiret contra los piratas y contrabandistas, y poco después nos veamos apoyando a la policía para proteger a unos refugiados que huyen de las garras de esas mismas fuerzas de Empiret, que hará lo posible por recuperarlos. En contraposición también ayudaremos a una facción mafiosa a acabar con una comisaría de policía que está interfiriendo en sus operaciones. De igual manera, en la estación Cardinal, podremos ayudar en unas misiones a los Dirt Warriors en su conflicto contra Unisoft, y en otras apoyar a esta corporación para evitar que pierda sus bases y cargamentos ante los ataques de los anteriores. Y a ninguno parece importarles lo más mínimo que antes destruyéramos sus naves y ahora las defendamos. Menos mal que son así de comprensivos, ya que así podremos pasarnos todas las misiones de un tirón, y terminar el juego con la satisfacción de saber que lo hemos hecho todo, no como en las anteriores ocasiones, en las que, con el sistema de ramificación del argumento, para ver todo lo que nos ofrecía, teníamos que jugar muchas veces, repitiendo muchas de las misiones para poder ver a lo mejor una o dos que se nos habían pasado. Aquí el único elemento que determina que el argumento avance y pasemos a otra estación espacial es que sigamos las instrucciones que nos da un misterioso general que se nos aparece en forma de taquioengrama en nuestros sueños, indicando el camino que hay que seguir para llegar a nuestra meta. Así que mientras tengamos cuidado de no seguir el camino que nos indica antes de cumplir todas las demás misiones, no nos dejaremos ninguna detrás. De hecho, cuando una de esas misiones del engrama puede dejarnos sin cumplir otras, se nos avisa en la propia explicación de la misión. Vamos, que no tiene pérdida, y está hecho de forma muy cómoda para que podamos verlo todo. Y encima, si alguien se queda atascado en una misión especialmente complicada, puede dejarla por imposible y seguir con el

MISIONES PARA TODOS LOS GUSTOS



▲ Esta es una de las primeras misiones, en la que tendremos que escoltar a estos cargo stompers de Empiret, e impedir que los piratas acaben con ellos, para lo cual dispondrán tanto de vehículos terrestres como aéreos.



▲ Aquí tendremos que ayudar a l policía a evitar que que unos convoye de refugiados acaben en manos de lo fuerzas de Empiret.



▲ La coalición Dargothan nos pide ayuda para defender sus instalaciones en Tolrak. Sus enemigos están aprovechando la fauna local para instalar baterías desde las que atacar. Como estos animales, los Tolrasaur, son vitales para el frágil ecosistema local, no podremos matarlos, sino que tendremos que apuntar específicamente a las torretas instaladas sobre ellos.



▲ Otra misión de defensa. En esta ocasión, es la propia estación espacia en la que nos encontramos la que se verá atacada, y tendremos que colaborar en su defensa. Además nos pagarán un extra por cada nave enemiga que derribemos.



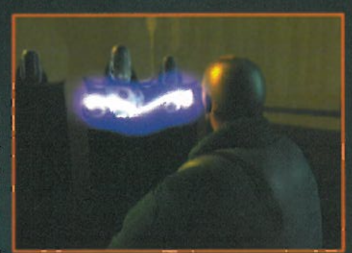
▲ En esta misión no tendremos que usar nuestras armas, pero será tan difícil como las demás. El objetivo es rescatar los hábitats de refugiados e impedir que acaben destruidos por la excesiva proximidad al sol.



▶ Si a alguien le quedaba alguna duda sobre cómo están hechos los efectos, aquí tenéis una espectacular explosión. No nos diréis que no está bien, ¿no?



▶ Los vídeos del juego están muy conseguidos y hacen que nos sintamos parte de esta gran odisea galáctica.



▶ Valdemar se verá acosado por terribles pesadillas a lo largo de la aventura y naturalmente no presagiarán nada bueno. Aquí tenemos a los malos en plena acción.

juego, siempre que no sean las señaladas por el engrama, ya que estas últimas son las únicas que es obligatorio cumplir. De todas formas, es poco probable que nos quedemos atascados sin remedio en una misión, ya que otra buena noticia es que el nivel de dificultad ha bajado con respecto a las anteriores entregas y, si una misión parece especialmente complicada, suele solucionarse pasando otra antes y ahorrando algo de dinero para conseguir otra nave mejor, o potenciar el armamento y defensas de la que ya tenemos. El caso es que el nivel de dificultad no subirá demasiado hasta las últimas misiones, aunque hay que reconocer que es un tanto desigual, y hay misiones que nos encontramos bastante al principio que resultan más complicadas que muchas de las últimas. De todas formas, os recomendamos que si uno de los encargos se os queda atragantado, hagáis lo que os hemos dicho: replantearos la forma de cumplirlo. Muchas veces no es más que una simple cuestión de ver en qué orden hay que eliminar las naves enemigas, o instalar un regenerador de escudo más en nuestra nave, o comprar un par de misiles. Para vuestro consuelo, os diremos que nosotros hemos conseguido terminarlo usando simplemente lásers y regeneradores de escudos, salvo, naturalmente, en esas misiones donde se nos exige tener algún elemento para poder acceder a ellas (en ocasiones nos dirán que, para poder llevar a cabo una misión, necesitaremos un garfio, torpedos aturdidores o balizas de distorsión de fase).

El armamento, además, es de lo más variado. Tenemos a nuestra disposición todo un arsenal de recursos que van desde los simples lásers que afectan sólo a los escudos, o sólo a los cascos, hasta misiles que causan un efecto devastador en el enemigo, y todo tipo de medidas defensivas, desde las más simples bengalas para despistar a los misiles enemigos (en nuestra opinión es tirar el dinero, es mejor esquivarlos y reservar el dinero para cosas más útiles), a regeneradores de escudo, o elementos más sofisticados, como pequeños robots que orbitan alrededor de nuestra nave protegiéndola de cualquier misil o reparando cualquier desperfecto que hayamos podido sufrir. Tampoco hay que se demasiado impulsivos a la hora de gastar nuestros créditos, como hemos dicho antes, basta con unos cuantos lásers del tipo que afecta tanto a escudos de energía como a los cascos de las naves, para superar cualquier misión en la que no se nos exija ningún elemento especial, y hay que vigilar un poco la economía si queremos poder comprar algunos de los vehículos o componentes más caros. Por ejemplo, hay una misión en la que nos llevan de caza a capturar a una especie de medusas espaciales, por cada una que cacemos nos pagarán 5.000 créditos. Eso puede parecer mucho pero resulta que, para capturarlas hace falta aturdirlas antes con un misil, que nos cuesta 4.400 créditos, así que, al final, no ganamos tanto; es más, si no tenemos cuidado y gastamos misiles de más,

NUESTRAS NAVES

A lo largo de nuestra aventura, tendremos ocasión de pilotar hasta nueve naves diferentes. "¿Cómo que nueve?" diréis, "Si en el texto principal decíais que sólo hay ocho." Bueno, pues sí, y no. Lo que pasa es que en una de las misiones más avanzadas, tendremos que infiltrarnos entre las líneas enemigas, y para ello tendremos que usar uno de sus cazas, que hemos capturado previamente en otra incursión. Tras obtener la información que necesitábamos, regresaremos a la base y recuperaremos nuestra nave habitual. Así que ya véis, son ocho, pero son nueve. De todas formas, de las otras ocho, la primera es con la que empezamos el juego, y la segunda nos la entrega el general al completar la primera misión que nos encomienda (que es rescatarle), así que no tendremos que pagar por ellas. Tened en cuenta que, para acceder a la última nave, antes hay que desbloquearla, como ocurre con ciertas armas ocultas, y para eso hay que conseguir derribar un cierto número de naves y alcanzar un determinado rango, o nos tendremos que conformar con la anterior. Naturalmente, cada nave es más potente que la anterior, con mejores escudos, resistencia del casco, velocidad, número de anclajes...

▼ La Magentech CRB Snapdragon es con la que empezamos nuestra aventura. Os podréis imaginar que es bastante lenta y pobre de armamento...



▲ ...menos mal que pronto la cambiamos por esta encantadora, aunque algo chillona Zaibatsu Zu-7 Ryusei, que nos permitirá completar misiones que resultarían imposibles con la anterior.

▶ No podremos conseguir esta BSI 606 Hyper Zeroid hasta que lleguemos a la última estación del juego, Boreas, pero, si tenéis ocasión, tratad de ahorrar para pasar directamente a la BSI 606 Super Medusa, la más potente de todas.

▲ Al llegar a la estación Marjorie, nos encontraremos con dos nuevas naves para comprar, siempre y cuando hayamos sido capaces de ahorrar, esta es la más potente de las dos, la Harper-Jones H25 Cobra. Como podréis observar, los diseños de esta entrega han ido en una dirección diferente a las anteriores, menos funcionales y mucho más fantásticos.

▲ La Harper-Jones H4E Magnum nos estará esperando a nuestra llegada a la estación Cardinal. La configuración de las Harper-Jones es bastante llamativa como podréis ver, y muy distintas de lo que estamos acostumbrados en juegos de este tipo.

podemos acabar perdiendo dinero. Otra de las misiones que se nos ofrece simultáneamente a ésta, nos pide que recuperemos unos robots de combate, y nos recomiendan que llevemos misiles aturdidores de nuevo, además de un garfio, para capturarlos. Pero, si lo hacemos bien, y vamos protegidos, sólo el garfio es imprescindible, y los misiles son un simple derroche.

De todas formas, hay componentes que merece la pena comprar aunque sólo sea por darnos el gusto de probarlos y ver los espectaculares resultados que producen, como el Godhammer. Todas ellos producen unos efectos, tanto visuales como sonoros, y os podemos asegurar que algunos hay que verlos: son increíbles. Es un detalle que se agradece, ya que no debe haber resultado sencillo currarse tantos componentes diferentes, cada uno con sus efectos y todo lo que los acompaña.

Y es que todo en este juego está muy cuidado, los gráficos, la banda sonora, los efectos de sonido, todo resulta perfecto para que nuestra participación en esta completa space opera resulte lo más satisfactoria posible. Los paisajes espaciales de algunas misiones son una gozada y, aunque sólo fuera por vernos metidos en una refriega en uno de ellos, habría que probar este Colony Wars.

Han conseguido incorporar el detalle que se nos venía prometiendo desde hace tiempo: poder apuntar a elementos concretos de las naves principales, ya sean escotillas, o baterías de defensa, que aparecerán señalizadas por separado de lo que es el cuerpo de la propia nave. Sin embargo, todavía les falta por depurar este detalle, ya que, normalmente, los triángulos que aparecen en pantalla señalando esos elementos, pueden verse incluso a través del casco, es decir, que puede haber una torreta a babor, mientras nosotros nos encontramos por estribor, pero podemos ver la señal roja que señala su posición, como si se encontrara delante de nosotros, y encima esa tortea puede dispararnos a través del casco, mientras nosotros nos vemos obligados a rodearlo para acabar con ella. Aún así, no deja de ser un detalle que, en el fragor del combate, nos parecerá simplemente molesto, pero no insalvable, y sí perfectamente perdonable, ya que normalmente tendremos cosas más graves de las que preocuparnos (¡ese maldito caza nos tiene enfilados y nos va a fundir como nos descuidemos!).

Las misiones atmosféricas son algo peores ya que, en contraste con los estupendos paisajes espaciales, el puré de guisantes que suele haber en la mayoría de las superficies planetarias, anula sensiblemente la visibilidad. En algunos casos es algo perfectamente comprensible, como en el planeta de los Dirt Warriors, en el que el aire está cargado de partículas de polvo que reducen nuestro campo de visión a dos palmos por delante de nuestras narices, y es un efecto bastante logrado de atmósfera agobiante. Pero no todos los planetas tienen que estar cubiertos por una densa niebla, que impide ver el paisaje y, lo que es peor, a nuestros enemigos hasta que los tenemos encima.

Siguiendo con los aspectos positivos, hay que decir que han conseguido refinar el control de nuestra nave hasta conseguir que resulte casi perfecto, de forma que, con un poco de práctica podremos realizar cualquier maniobra que se nos ocurra (por eso decíamos que comprar bengalas es tirar el dinero, y es mucho mejor aprender a esquivar al enemigo). Los vídeos que acompañan a las misiones de engramas mantienen todos el nivel de calidad de la presentación y contribuyen a hacer la trama más interesante. De hecho, son el elemento que sirve realmente para que nos enteremos bien de qué va la historia, es una pena que el horrible doblaje hace que nos acaben rechinando los dientes en más de una ocasión. También nos hubiera gustado que todas estas secuencias estuvieran más íntimamente relacionadas con las misiones que vamos cumpliendo ya que, a veces, parece que, aunque todos ellos estén relacionados entre sí, no estén relacionados con la misión en sí que nos toque cumplir. Otro detalle que nos ha gustado es que incluso los vídeos de derrota (cuando perdemos en una misión y nos toca volver a empezar), van cambiando a lo largo del juego, según el punto de la historia en que nos encontremos. Parece una tontería, pero es otro detalle más que ayuda al resultado final.

La variedad de misiones es también otro de los aspectos que más nos ha gustado del juego. No todo se reduce a meternos en plena batalla sin levantar el dedo del disparador, en ocasiones tendremos que escoltar caravanas de provisiones, proteger a refugiados, ir de caza, robar un ídolo sagrado de una raza, o incluso participar en un concurso televisivo futurista. Y en alguna de ellas no habrá que efectuar ni un solo disparo, sólo usar la cabeza y organizarse (como la que os mostramos en imagen, en la que el consejo de refugiados nos contrata para rescatar unos hábitats que han quedado flotando demasiado cerca de un sol, y hay que llevárselos antes de que la gravedad y el calor de la estrella acabe con ellos).

Otro aspecto en el que también se pone de manifiesto el gran trabajo realizado en esta secuela es la gran variedad de diseños, tanto de naves, como de escenarios. En las cinco estaciones espaciales que visitamos a lo largo del juego visitaremos distintos planetas, y en todos ellos encontraremos distintas facciones en conflicto, cada una con sus propios vehículos y naves, que componen un panorama de lo más completo que hemos tenido ocasión de ver.

En resumen, los aficionados a la ciencia ficción que estén deseando tomar parte en todo tipo de conflictos y batallas a los mandos de potentes naves, con todo el armamento que puedan imaginar a su disposición, no pueden perderse esta ocasión, ya que, por desgracia, no es algo que se repita todos los días. Ya estamos deseando ver una futura entrega en PS2.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,8
Los diseños de las naves son estupendos, y los escenarios aún mejores.	
MÚSICA Y FX	9,8
Una épica banda sonora y unos efectos buenísimos.	
CONTROL	9,9
Han conseguido perfeccionar el control y la física de la nave.	
INNOVACIÓN	8,5
Los cambios en el sistema de juego permiten verlo todo de una sola vez.	
JUGABILIDAD	9,8
Al bajar la dificultad, se convierte en la más asequible de las tres partes.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Historia lineal que nos evita tener que jugar tropecientas veces para verlo todo.
Más jugable que los anteriores.
Atmósferas espaciales increíbles

Las misiones de tierra siguen teniendo algunos problemas.
La historia tendría que estar más relacionada con las misiones.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,6



theme PARK WORLD

Llévate a casa la montaña rusa

Los fanáticos de los juegos "theme" ya pueden estar de enhorabuena. Tras los intentos de salvar vidas y ayudar a mejorar el mundo con Theme Hospital, el nuevo reto es totalmente diferente. Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al frente de un parque de atracciones (o varios) para divertir a toda la gente que puedas al tiempo que les sacas el máximo rendimiento a sus bolsillos.

El objetivo del juego es conseguir dominar los 8 mundos temáticos, para lo cual empezarás en un solar desierto del primer mundo que debes superar: El Mundo Perdido. Mundo Prehistórico. Con 50000 $ en los bolsillos deberás crear tus primeras atracciones, colocar tiendas de bebida y comida, casetas de diversión, servicios, papeleras, e incluso cámaras de vigilancia, por si las moscas. Únelo todo con caminos y contrata personal para el cuidado y vigilancia de las instalaciones. Será entonces el momento de abrir el parque.

Si has hecho las cosas medianamente bien verás que tus ingresos aumentan a buen ritmo. Ahora sólo tienes que vigilar el parque y poner a trabajar a tus investigadores, para que puedas seguir construyendo nuevas atracciones con las que divertir y sacar partido de los visitantes.

Theme Park World no sólo te ofrece la posibilidad de dirigir tu parque, también puedes montarte en las atracciones y participar en casetas como la del mismísimo Tiro al Pato. Para ello tendrás que conseguir ahorrar los suficientes billetes dorados que te permitan comprar una cámara de vídeo, con lo que podrás disfrutar de una novedosa perspectiva en primera persona, que te hará ver las cosas como si fueras un visitante más.

Otra de las ventajas que nos da este juego es su control. Puedes pensar que el ratón se hace imprescindible para un "theme", pero con el Dual Shock podemos manejar con facilidad y rápidamente todos los aspectos del juego. La palanca izquierda te llevará donde quieras y con la derecha podrás rotar para observar todas tus atracciones. Con los botones principales construyes, deshaces y ordenas sin ningún problema.

▲ Decide qué atracciones e infraestructuras son las mejores desde este menú.

Gráficamente, Theme Park World cuenta con una bonita estética mientras mantienes la visión principal, pero cuando cambias a primera persona te das cuenta de lo feotes que pueden llegar a ser algunos decorados, además de que la gente tiene siempre cara de cabreo.

No todo iban a ser flores para este nuevo "theme", y aquí es donde aparece la figura del asesor, un personaje dispuesto a echarte una mano en todo lo que necesites, en todo, todo, todo. Su presencia y sus frases pasan de ser divertidas, durante los primeros minutos, a estar hasta en la sopa en el resto de la partida. Te puedes imaginar que su registro de frases es limitado, y cada diez minutos te repite que construyas, que actualices tus atracciones, que vas a tener una investigación,... Lo mejor es quitar los comentarios y escuchar la divertida música, pero como te cansarás de ella rápidamente, lo mejor será que quites directamente el sonido.

Aun así, Theme Park World es un gran juego que supera a su antecesor y que te puede mantener mucho tiempo enganchado. Su control es muy bueno y el aumento del número de parques temáticos es una gran idea, así como la posibilidad de construir atracciones tales como montañas rusas, por ejemplo.

Si te gustan este tipo de juegos no dudes en hacerte con él cuanto antes, es divertido y muy jugable. Pero insisto, cuidado con el asesor, puede ser peligroso abusar de su presencia (yo ayer soñé con él).



▲ Esta es la entrada al parque. Cuando abras, no estará tan solitaria.



▲ Este menú muestra las características de cada atracción.



▲ Este es el pesado del asesor. Al principio resulta divertido, luego acaba cansando.



◄ Construir las montañas rusas es una de las tareas más divertidas y creativas del juego.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	7
Simplemente bonitos... pero de lejos.	
MÚSICA Y FX	6,5
La música y los comentarios te divierten al principio, despu;es se hace pesado.	
CONTROL	9
Aprovecha muy bien el Dual Shock. Hace que el ratón sea innecesario.	
INNOVACIÓN	8,5
Mejora al anterior con el número de parques y la visión subjetiva.	
JUGABILIDAD	8
Te será fácil construir lo que quieras... pero vigila tu dinero.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Que haya ocho parques distintos. El Dual Shock. El modo Cámara de Vídeo.

▼ El asesor no se calla nunca. Los gráficos desde cerca. Que no te gusten los "theme".

PUNTUACIÓN FINAL: 8

1-4 jugadores 1x

Distribuidor Electronics Arts
Desarrollador Micro Cabin

Fecha de salida Disponible
Tipo Skateboarding



Patina en tu propia pista

En los últimos meses hemos visto un espectacular desarrollo de los juegos de skateboard para Playstation, a la cabeza de los cuales se situaba el magnífico Tony Hawk's Skateboarding.

Justo cuando pensábamos que ya no podíamos ver nada nuevo en este tipo de juegos, Street Skater 2 aparece con una selección completamente nueva de ejercicios profesionales, recorridos urbanos, nuevas y variadas tablas y un innovador sistema de creación de pistas, con el que podrás diseñar tu propio escenario de juego.

SS2 te da la oportunidad de recorrer a saltos ciudades del mundo como Moscú o Londres desde cinco modalidades distintas de juego: competición, free skate, multijugador, pool duel y crear tu propio skate.

En el modo competición tendrás que superar un número de puntos determinados, que obtendrás al realizar los distintos saltos. Tienes que tener en cuenta que el reloj corre en contra tuya, por lo que habrá que superar algún checkpoint para acabar la etapa. Según vayas cumpliendo objetivos irás accediendo a ciudades y pistas diferentes. Hay cinco ciudades por las que patinar: Washington, Londres, Moscú, Miami y San Francisco. Entre cada una de ellas hay etapas de campo (Half Pipe, Big Air, Bowl, Rooftop Park y Noah's Park) en las que sumar el número máximo de puntos que puedas para aumentar las habilidades de tu patinador (hay cuatro skaters entre los que elegir).

Según vayas consiguiendo superar etapas y ciudades, podrás practicar en ellas todo el tiempo que quieras en el modo free skate. De este manera puedes aprender los saltos más difíciles y de mayor puntuación, además de muchos sitios ocultos que no viste cuando jugabas contra el reloj.

SS2 también cuenta con la posibilidad de patinar con otro amigo a pantalla dividida. Esto lo puedes hacer en el modo multiplayer o en pool duel. El primero consiste en correr con otro jugador por las pistas y ciudades que ya recorriste en los anteriores modos, mientras que pool duel es una competición que se basa en recoger cajas antes que lo haga tu adversario.

Si fallamos al hacer una pirueta, el juego nos restrará la mitad de la puntuación que habríamos conseguido del total. Eso hace que realizar las piruetas más complicadas resulte bastante arriesgado.

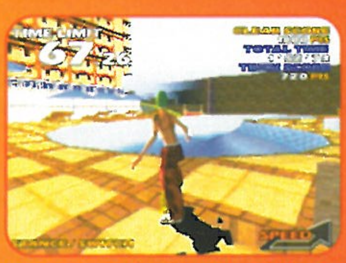
Aunque se han añadido un montón de movimientos, no podremos encadenarlos tan fácilmente como en Tony Hawk.

Aunque no están basados en skaters reales, los personajes de SS2 tienen sus propia personalidad y habilidades, que podremos mejorar con la práctica.

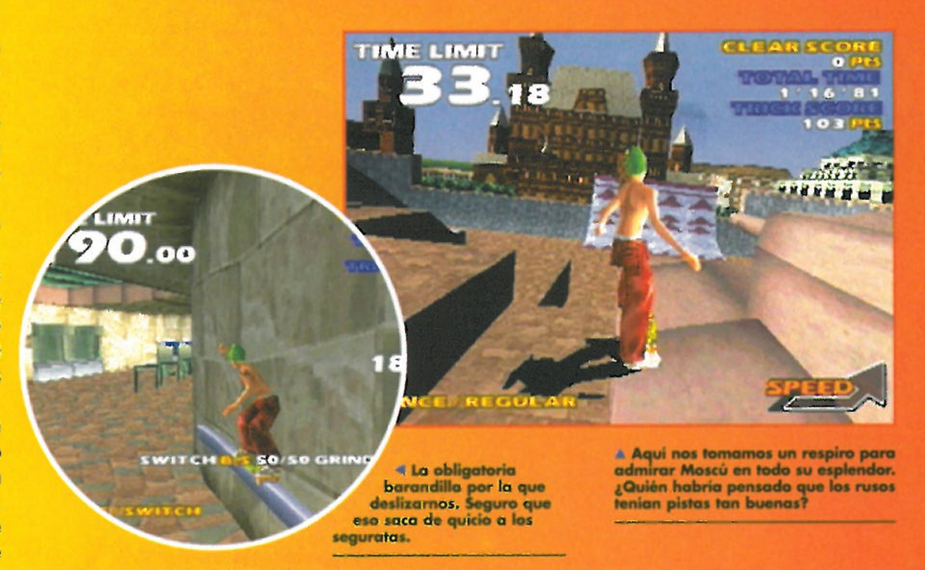
Sin duda alguna, uno de los grandes alicientes que tiene este juego es la posibilidad de crear tus propias pistas de patinaje, lo que hace que el número de circuitos por los que dar saltos no se limite exclusivamente a los diez anteriores. Puedes escoger entre tubos pequeños, grandes, contenedores, rampas, piscinas,... para crearte tu propia ciudad y añadirla a las que ya tienes.
En el apartado gráfico, SS2 no cuenta con la calidad que podíamos observar en Tony Hawk´s, pero se nota que se han cuidado con detalle el diseño de las tablas y de los recorridos, sobre todo de las ciudades (es una delicia patinar por el paseo marítimo de San Francisco), resultando bastante atractivos para la vista.
El control de tu tabla necesitará un poco de tiempo, sobre todo a la hora de realizar determinados saltos, debido a las combinaciones de teclas que hay que hacer, pero con práctica puedes conseguir hacer lo que quieras y donde quieras.
SS2 cuenta con una amplia selección musical que puedes escoger antes de cada carrera. Tienes hasta doce canciones diferentes, todas ellas con un estilo muy skate.
Uno de los aspectos en los que se queda corto este juego es en el número de patinadores, sólo cuatro. Manny, Drew, Makayla y Connor presentan distintas características que tendrás que ir mejorando cuando vayas avanzando pistas y consiguiendo puntos. Por otro lado, puedes elegir una de las muchas tablas que se te ofrecen para montar a tu skater, y según vayas consiguiendo retos tendrás más entre las que optar.
SS2 es, en definitiva, un juego más que se suma a la abultada lista de skateboarding que está apareciendo en los últimos meses, pero lo hace con una elevada jugabilidad y con novedades respecto a otros juegos, como lo es la posibilidad de crear tu propia pista de saltos. Sin llegar a superar a Tony Hawk´s, SS2 aparece como una gran alternativa.



▲ Aquí es donde preparamos nuestra propia pista de skating.



▲ Sin piscina, no hay buen juego de skating. Este, naturalmente, tiene la suya.

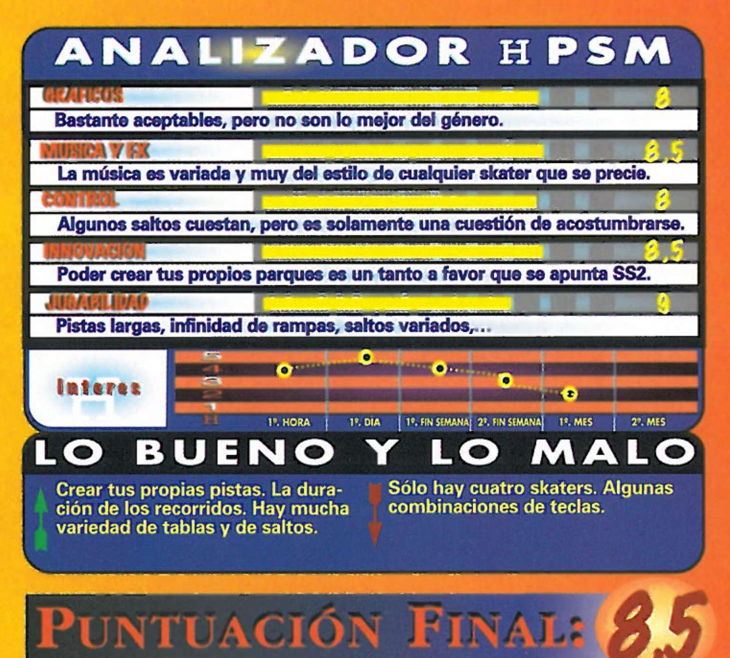


◄ La obligatoria barandilla por la que deslizarnos. Seguro que eso saca de quicio a los seguratas.

▲ Aquí nos tomamos un respiro para admirar Moscú en todo su esplendor. ¿Quién habría pensado que los rusos tenían pistas tan buenas?



▲ El duelo en la piscina nos permitirá enfrentarnos a un amigo y ver quién puede romper más cajas en un tiempo determinado. Parece sencillo pero pondrá a prueba todas nuestras habilidades.







UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Euopa empieza aquí.... y termina...

Un año más, la Liga de Campeones llega a nuestra consola, para hacer las delicias de aquellos fanáticos de la competición por clubes más importante del mundo. De la mano de Eidos, se nos presenta un titulo para sentir la emoción del fútbol, e intentar hacer a nuestro club el más grande del viejo continente. Una queja antes de nada, la verdadera competición ya se encuentra cerca de su final, por lo que pensamos que esta título llega un poco tarde, pero aún así, tenemos ahora una oportunidad única de cambiar el rumbo de los acontecimientos.

El juego en su aspecto estructural , va a presentar un realismo impecable, ya que se encuentran todos los equipos que han participado en la Liga de Campeones (por España: Valencia, Barcelona y Real Madrid). Las plantillas son reales, y también aparecen la mayoría de los campos de los diferentes equipos que participan en esta competición, aunque no todos ni los más importantes, ya que por ejemplo, en España, sólo aparecerán el Nou Camp y Anoeta (campo de la Real Sociedad), que no sabemos exactamente que pinta aquí. (seguro que Clemente tiene algo que ver). Los grupos de las liguillas también son reales, por lo que vas a tener que sudar la camiseta y a ganar a los equipos más potentes si quieres seguir adelante. Si no te gustan los grupos no te preocupes, porque podrás modificarlos y hacer una Liga de Campeones a tu gusto. Dentro de estas ligas personalizadas existen muchas posibilidades, ya que tendrás la opción de disputar cuatro tipos de copas diferentes. Además podrás elegir a los equipos más potentes entre 1960 y 1999, por lo que podrás crear competiciones realmente morbosas. ¿Te imaginas una final entre el Real Madrid de la séptima y el "Dream Team" de Cruyff al frente del Barcelona?

Sobre la jugabilidad, es bastante parecido a su antecesor. Las mejoras gráficas no han sido demasiadas, pero no están nada mal. Se acerca en la forma de jugar a lo que puede ser FIFA, si bien es menos espectacular que este, y presenta menos opciones dentro del terreno de juego. No hay demasiada variedad a la hora de hacer regates increíbles, pero no por ello el juego deja de tener su gracia, ya que tendremos que buscar soluciones alternativas para librarnos de las defensas rivales. Resultan preciosos los previos de los partidos, en los cuales se muestran escenas reales de la liga de



▲ Como diría Manolo Lama: Esos … parecen ser muy amigos.

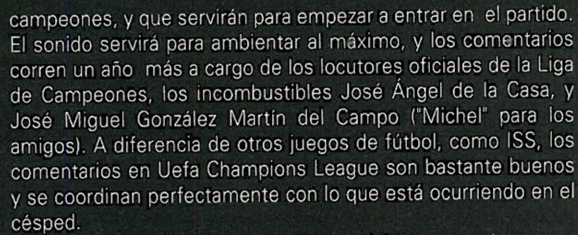


▲ No las tiene todas consigo. Esos dos defensas salen muy bien al corte.



▲ Si señor, una buena manopla a tiempo puede salvar un gol.


Queda claro que el balón es de una marca muy conocida, ¿no os parece?



campeones, y que servirán para empezar a entrar en el partido. El sonido servirá para ambientar al máximo, y los comentarios corren un año más a cargo de los locutores oficiales de la Liga de Campeones, los incombustibles José Ángel de la Casa, y José Miguel González Martín del Campo ("Michel" para los amigos). A diferencia de otros juegos de fútbol, como ISS, los comentarios en Uefa Champions League son bastante buenos y se coordinan perfectamente con lo que está ocurriendo en el césped.

Lo más destacado y novedoso dentro del juego son los retos. Consiste en cambiar la situación de las finales que se han ido sucediendo durante la historia de las Copas de Europa. El juego nos sitúa en un momento real de alguna final, y nosotros debemos cambiar la situación. Por ejemplo, somos el Manchester United y debemos repetir la gesta de la final del año pasado y remontar el partido en los últimos minutos al Bayern München; o defender durante un tiempo nuestra portería para proclamarnos campeones. Cada final en la Copa de Europa tiene una dificultad y un reto a cumplir, por lo que nosotros solitos seremos capaces de cambiar todo el rumbo de la historia. Podemos conseguir que nuestro equipo gane aquella copa que no mereció perder, y que tanta rabia nos dió. La pena es que aparecen muy pocos equipos españoles, por lo que los aficionados de los equipos "humildes" se quedarán sin esa copa tantas veces soñada.

Seguramente este no sea el mejor de los simuladores de fútbol que existen para Playstation, pero es una buena opción para los amantes del género y aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.


Todo preparado para que empiece el partido, la ambientación es alucinante.


¡Todos quietos! ese balón es del portero.


Una buena palomita muy a lo Iker Casillas.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	7,5
Aprobado. Lo mejor las imagenes digitalizadas.	
MUSICA Y FX	8
El ambiente muy típico, los comentarios están bien.	
CONTROL	7
Pocas opciones en el terreno de juego.	
INNOVACION	7,3
Como la de verdad. Los retos son lo más original.	
JUGABILIDAD	7,8
Menos mal que están los eventos especiales.	



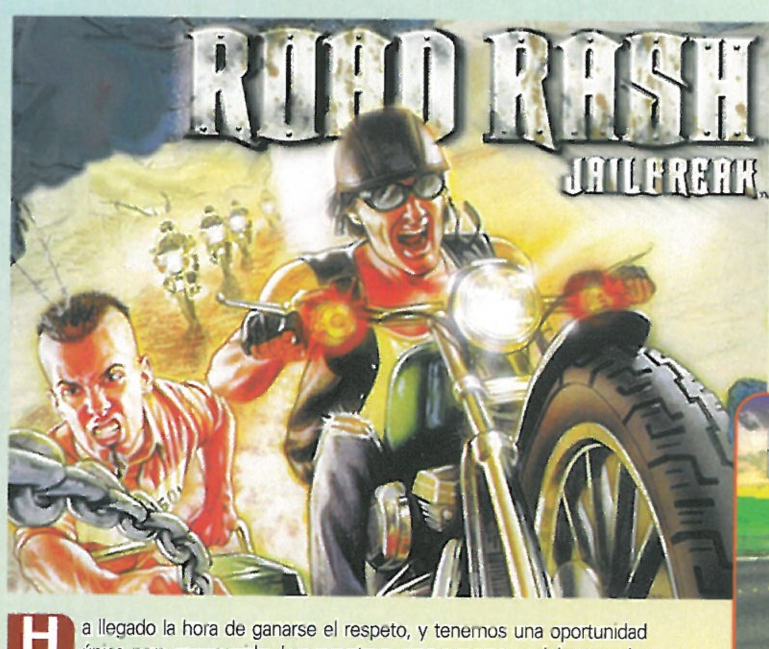
LO BUENO Y LO MALO

La emoción de los retos. Los comentarios de J.A de la Casa y "Michel". Los equipos clásicos.

Que salga cuando casi ha acabado la Liga de Campeones. Pocas novedades con respecto al año pasado.

PUNTUACIÓN FINAL:





LOS REYES DEL ASFALTO

Ha llegado la hora de ganarse el respeto, y tenemos una oportunidad única para conseguirlo. Las carreteras nos esperan, y debemos dar una lección a aquellos que intenten interponerse en nuestro camino. Con Road Rash esto es posible. Se trata a primera vista, y de esto queremos avisar antes de que surjan problemas, de un juego un poco violento, ya que el objetivo principal es llegar el primero a la meta sea como sea, aunque para ello tengamos que deshacernos de cualquiera que se nos ponga por delante.

El objetivo final de esta nueva entrega de Road Rash es liberar a Spaz, el rasher más peligroso de todos los tiempos, ¡sacándole de la cárcel!. Para conseguirlo tendremos que introducirnos en una banda de motoristas, en la que lógicamente empezaremos siendo unos pardillos, y deberemos ir subiendo nuestro rango superando varias pruebas en las que se combinan velocidad y golpes al resto de motoristas. Dos son las bandas que se nos ofrecen: Desades (tipos duros con motos custom americanas), y los Kaffe Boys (muy astutos y motos deportivas). También debemos elegir el personaje dentro del grupo (algunos dan verdadero miedo con sólo verlos). Una vez dentro de estas bandas, nos enfrentamos a diferentes carreras con paisajes de lo más variados, que van desde una base militar a una factoría. Tenemos que quedar entre los tres primeros para que nos den el circuito por cerrado y así poder abrir nuevos circuitos.

La gracia del juego no reside en la conducción que hagamos con nuestra moto, que realmente no resulta demasiado complicada, ya que las curvas no son de gran complejidad, y los movimientos de la moto son bastante buenos. Lo verdaderamente divertido y lo que nos engancha al juego es intentar mantenernos de pie encima de la moto. Principalmente son cuatro los factores que nos volverán realmente locos para esquivarlos y poder llegar a la meta. En primer lugar están el resto de los motoristas que intentan llegar al final antes que nosotros, y que no desaprovecharán ninguna oportunidad para derribarnos. También debemos tener cuidado con los objetos de la carretera, ya sean farolas, postes de teléfono..., ya que cualquiera de estos nos haría probar el sabor del asfalto. En tercer lugar están los coches que van tranquilamente por la carretera; se podría decir que los automóviles son los más peligrosos y los que nos van a provocar más caídas, ya que suele haber bastantes y ocupan mucho espacio en la calzada; sobre todo dan problemas los que vienen en dirección contraria a la nuestra, ya que aparecen a gran velocidad, y cuando nos queremos dar cuenta ya nos hemos comido el parachoques. Por ultimo, y ganándose el honor de ser los más pesados, están los "maderos", o lo que es lo mismo, los policías que intentar detenernos por todos los medios para hacer que pasemos una temporada en el trullo. Hay que tener mucho cuidado con la poli, porque aparece en los momentos más inesperados; además, si nos derriban y consiguen detenernos, perderemos parte de nuestro privilegio y nos quitarán las armas que hayamos conseguido hasta el momento. Estos factores harán que no podamos quitarle el ojo a nuestro motorista, si no queremos acabar por los suelos; y si caemos, pues nada, a levantarse lo antes posible y



▲ Ya os podéis ir acostumbando a esquivar ese tipo de golpes o no tendréis mucho futuro como motorista de este juego, además de acabar cogiéndole el gusto al asfalto.



▲ Los maderos no nos dejarán ni un segundo de respiro. Así que, ya sabéis, antes de que ellos nos tiren, ¡tiradlos vosotros!



▲ Sed buenas personas y dejad tranquilos a los pobres e inocentes peatones, que no os han hecho nada.

a correr en busca de nuestra moto para perder el mínimo tiempo posible. En este aspecto el juego presenta detalles realmente curiosos: si estamos en el suelo, los motoristas que vengan detrás intentarán darnos para mandarnos todavía más lejos de nuestra moto. Además, podremos atropellar a peatones al más puro estilo Carmageddon.

El juego no acaba ahí ni mucho menos, porque si nos hemos aburrido de ser un tipo duro, también podemos cambiarnos de bando y pasar a ser un policía. Aquí, lógicamente, nuestra misión será muy distinta. Nuestro objetivo será capturar a los tipos más peligrosos. Esta no es tarea fácil, ya que disponemos de un límite de tiempo, y además el resto de los motoristas no nos facilitarán la tarea en absoluto. El resto de las novedades no terminan aquí. Podemos elegir varios tipos de motos, y por si fuera poco, tenemos la posibilidad, con la colaboración necesaria de otro jugador, de ponernos al volante de un sidecar, en el cual uno se encarga de conducir, y el resto de propinar los mamporros pertinentes. En modalidad dos jugadores, resulta de lo más divertido que uno haga de rasher, y el otro sea un policía que intente detenerle por todos los medios posibles. Para tirar a nuestros rivales disponemos de varias armas que conseguimos ganando carreras, o arrebatándoselas al resto de motoristas cuando intentan golpearnos con ellas. Además, se han incorporado una serie de combos, que hacen que exista una gran variedad de golpes; deberemos practicar para descubrir el modo de tirar a nuestros rivales de la forma más rápida y segura para nuestros intereses.

Toda esta subida de adrenalina, acompañada de una música de lo más cañera, hacen de Road Rash un juego bastante divertido y original, que puede llegar a picarnos al máximo. Los gráficos podrían hacer de este juego una especie de Gran Turismo con carácter violento, pero por desgracia no son demasiado buenos. Aún así, es posible que si este tipo de juego nos gusta, acabe siendo uno de los favoritos de nuestra colección.



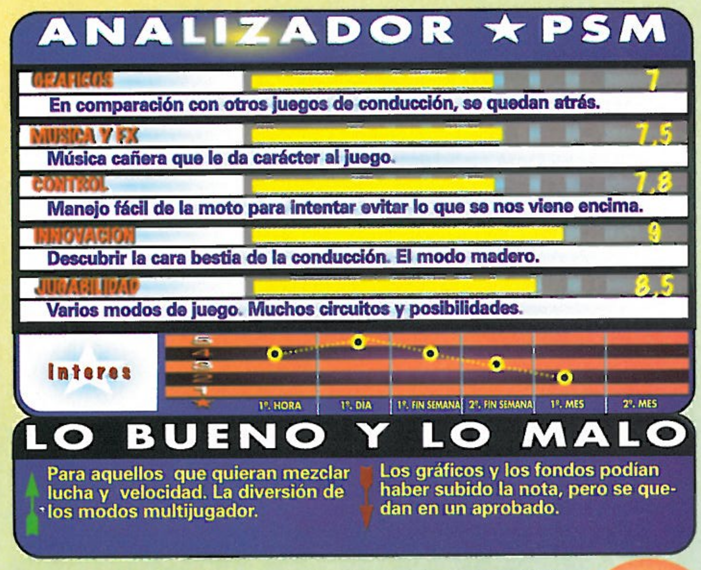
▲ **Por supuesto, hay que fijarse bien en las señales de tráfico y "respetar" siempre los límites de velocidad. ¡Je, je, je!**



▲ **El modo dos jugadores con sidecar es de loas más divertidos del juego. Tu pilotas y yo machaco, cañaaa...**



▲ **En el modo madero debemos buscar un rasher específico al que tendremos que capturar, y también acabaremos pegándonos, si no tenemos mucho cuidado, con el resto de su banda, antes de poder llegar a él. Menos mal que ahora tenemos una buena porra de nuestro lado**



PUNTUACIÓN FINAL:



SONY PRESENTO EN LONDRES "DESTRUCTION DERBY RAW" Y "A SANGRE FRIA"





El equipo femenino de SONY Europa junto a Antonio de Sony España, posa que da gusto.

El pasado 17 de Abril fuimos invitados por Sony Computer Entertainment España a la presentación europea de sus dos nuevos títulos: "Destruction Derby Raw" y "A Sangre Fría". Antonio Ruiz, del departamento de Relaciones Públicas de Sony, fue el encargado de conducirnos hasta allí (bueno, el encargado más bien fue el comandante del avión) para que pudiéramos charlar con los programadores de las dos compañías desarrolladoras: Revolution y Studio 33 y ver sus juegos.

El espectacular modo carrera de Destruction Derby se muestra con unos gráficos tan alucinantes como podeis comprobar en esta imagen.

La primera de las dos presentaciones tuvo lugar en el Instituto de Artes Contemporáneas de la capital británica. Allí y después de un almuerzo tuvimos la oportunidad de mantener una serie de coloquios en los que los programadores atendieron a nuestras preguntas y nos explicaron todos los detalles de su producto.

A Sangre Fría es un juego de Revolution Software (famosa por las dos entregas de Broken Sword) localizado en un futuro no muy lejano y en el que encarnamos el papel de un espía o agente de élite al más puro estilo de un James Bond o un Gabe Logan. La estética general de todo el juego es muy cinematográfica, haciendo un fabuloso uso de la luz y las sombras y con tomas de cámara muy de película. El juego consigue crearnos un ambiente como si de verdad estuviéramos en una peli de espías, acompañados por una banda sonora de una gran calidad. La aventura consiste en infiltrarse en las instalaciones enemigas a lo largo de nueve enormes y peligrosas misiones que nos serán encomendadas a medida que vayamos avanzando en el juego. Los escenarios están prerrenderizados usando las más modernas tecnologías y los personajes están representados con unas texturas más que aceptables aún para lo temprano de la beta que hemos tenido oportunidad de ver. Atentos porque este puede ser un bombazo para este año como lo fue en su día Syphon Filter.



La calidad de los escenarios de "A Sangre Fría" llega a superar todo lo visto anteriormente en este tipo de juegos... ¡Y sólo es una preview!

La otra presentación fue por la tarde y se realizó en un local del Covent Garden londinense llamado "Detroit". El juego presentado allí era "Destruction Derby Raw", la continuación de la saga de juegos de carreras y golpes que comenzó casi con el lanzamiento de Playstation. En esta ocasión los chicos de Studio 33 han hecho un trabajo digno de admiración. La mayoría de sus programadores han trabajado en títulos tan significa-

DESTRUCTION DERBY RAW

IN COLD BLOOD


Ya era hora de qwue alguna vez ganáramos algo. PSM se proclamó con toda justicia campeona de Europa de Destruction Derby.

tivos como Fórmula 1 99, Wipeout, Newman Haas o Blast Radius por citar algunos. Esta tercera entrega de la saga DD es una auténtica delicia gráfica y cuenta con una jugabilidad que va a ser el plato fuerte del juego sin lugar a dudas. Los coches se deforman hasta quedar destrozados con los golpes, humo, capos saltando por los aires y un montón de perrerías que serían una pesadilla para los chapistas. Se han incluido un montón de nuevos modos de juego; el que más nos ha gustado es uno en el que te encuentras en la azotea de un rascacielos y tu misión es la de tirar a los contrarios al vacío, si antes no te tiran a ti o te cargas el coche. El modo para cuatro jugadores lleva la diversión en este título a cotas altísimas y será, con toda seguridad, el que más adeptos tenga.

Precisamente, basada en este modo de juego, se celebró una competición entre los periodistas de toda Europa que nos encontrábamos allí reunidos y este que escribe estas líneas se enorgullece de contaros que fue el campeón de tan reñido torneo. Después de ser eliminados compañeros de otras revistas españolas como Roberto de Superjuegos, Alex de Playstation Magazine o Alberto de Playmanía, el único representante español que quedaba era Alberto de PSM, o sea yo. Tras unos duros cuartos de final y semifinales contra alemanes, llegué a la final contra un italiano que, como era de esperar, tenía una gran cantidad de "tifosis" apoyándole. Mis compañeros españoles, incluído Antonio de Sony, no se dejaron asustar por las hordas "azzurras" y animaron más fuerte que ellos, lo que me ayudó a deshacerme del italiano en una hábil maniobra que acabó con él volando por los aires. Así pues, PSM se proclama Campeona de Europa del primer torneo Destruction Derby Raw. El premio, como podéis ver en las fotos, molaba un montón; un precioso coche de carreras teledirigido, el cual intentaron mangarme los italianos con sucias tretas en las que, por supuesto, no caí.

En resumen, aquello fue una fiesta por todo lo alto para dos juegos fantásticos. Desde aquí queremos animar a Sony a que no se corte y organize más tinglaos como este a los que, por supuesto, asistiremos encantados. En próximos números tendréis los correspondientes análisis de estos dos juegos que saldrán más o menos a finales de primavera-principios de verano.



Las misiones en "A Sangre Fría" no son muy numerosas pero sí muy largas y complicadas.



En "Destruction Derby", además de conseguir llegar los primeros, tendremos que destrozar al resto de los oponentes para conseguir mayor puntuación.


¡Hala! ya se armó el belén. Esto es lo más divertido del juego, y no te digo nada cuando es a cuatro jugadores...



Los efectos de iluminación junto a la excelente banda sonora son lo más cuidado de este juego.





Practica para conseguir estos golpes en el modo entrenamiento. Hay muchos y variados como este "rompehuesos"



LAS CRONICAS DE MODOWAY

ENTREGA DE PREMIOS PLAYSTATION MAGAZINE A LOS MEJORES DE 1999

Señoras y Señores, niños y niñas, abuelos y abuelas, Resident Evil 2 y 3, Lara Croft y su pivito... con todos ustedes: LOS PREMIOS PLAYSTATION MAGAZINE DE MC EDICIONES

Así podría comenzar la gala de entrega de premios de nuestra hermana mayor, la revista oficial Playstation Magazine, que se celebró el día 13 de Abril en Madrid en la sala Alquimia; un lugar la mar de pintoresco, con una decoración de lo más estrambótica a la par que clásica (Por Dios ¡¡QUE CURSI!!) . Nos acercamos a la entrada de Alquimia, donde nos recibieron 2 señoritas con sonrisa profidén y un Cachas Klein , muy guapis (ooooohwey) . Eran más o menos las 9 de la noche y al bajar las escaleras ¡¡tachaaan¡¡. La reina Amigdalitis, vestida de rojo con su camisita y su canesú, que no se que decía que eras, si un ewok, si Obi Jurl Kenobi o Qui Gon Modosin. Mientras estás esperando que termine de hablar la reina Apartala, te ataca por detrás una mini Lara Croft, si, y decimos mini Lara porque al meterla en la lavadora había encogido una barbaridad, era una Demo jugable de Lara, pero eso sí, derrochaba simpatía y buen humor.
El sitio se animaba cada vez más y más, Spyro y Crash pululaban por el lugar haciéndose fotos a troche y moche con todo el mundo. Camareros muy guapis que traían canapiés de tortilla, bocadillos de chorizo... de lo más refinado que os podéis imaginar. El evento estaba repleto de autoridades, Hightower (que como un hamster devoraba los canapés de 150 en 150), la señora directora de Playstation Magazine Mónica Bassas, Susana de Konami, la bailona y olé torre del oro, nuestros amigos de Superjuegos, Teresa de Virgin, Alicia de Sony...y si , él también estaba , el capitán garfio de los Videojuegos J.M Tourné (El Sheriff), con un traje de Emilwey Touché, y su onda lateral de serie. Todo el mundo comía, todo el mundo se lo pasaba genial, todo el mundo pisaba a MINI LARA (oh , perdón)... y de repente la luz se apagó.
¿Es un pájaro? ¿es un avión? ¿es Carlos Moya vestido de lagarterana? ¡Que emoción! la cosa se las prometía la mar de bien, todos esperábamos al presentador del evento, un hombre fornido, cachotas, con un plante espectacular, bien peinadito...y nada de eso. No me lo podía creer, pero ¿se puede saber que hace el jefe en el escenario? ¡Era él presentando el evento! y explicando un poco en que consistía la entrega de premios. Pero oiga caballero, que ya no tiene edad para hacer esas cosas (Fuera Fuera ,Tongo) Spyro se le tira a la chepa, Crash tomando canapés de tortilla y... bueno todavía queda la esperanza que la entrega la haga algún cachas-klein. Cuando todo el mundo está llegando a los postres, aparece en la pantalla gigante, un señor dando un telediario y hablando de que alguien llegaba tarde, nos indicaba que habían secuestrado a no se quién y por eso llegaba tarde. ¿Sería Bertín Osborne o quizá sería el Mariñas? ¡¡Que te calles modoso¡¡ La gente esperaba, seguía comiendo, el jefe hablando con una y con otra, el público esperando y sobre las 10h y 15 aparece... Patricia Conde, la chica de "El Informal". ¡Pero bueno! ¡Vaya engaño! ¿Qué tiene esa que no tenga yo? ¡Pero mírala como viene! ¡Pero que lorzas mas grandes tiene! .. Mira bonita, yo esperaba a alguien guapis pero no a ti, y encima increpando al jefe. Desde luego que poco respeto, se lo voy a decir a Juan Ramón y a Jordi de MC. ¡Ehh tú que no te enteras! ¡Que yo estoy aquí! Pues vaya decepción, pero bueno, que se habrá creído la gordi esta. Enfadado me fuí de la fiesta pero, como buen reportero, aquí os dejo el listado de premios:

Mejor Juego Playstation:	Final Fantasy VIII (Sony)
Mejor Shoot'em up:	Medal of Honor (Electronic Arts)
Mejor Juego de Deportes:	FIFA 2000 (Electronic Arts)
Mejor Beat'em up:	Street Fighter Alpha 3 (Virgin)
Mejor Juego de Carreras:	V-Rally 2 (Infogrames)
Mejor Personaje:	Lara Croft (Tomb Raider- Proein)
Mejores Gráficos:	Final Fantasy VIII (Sony)
Mejor Banda Sonora:	Metal Gear Solid (Konami)
Juego más Adictivo:	Final Fantasy VIII (Sony)
Juego más Original:	Driver (Infogrames)

Estos fueron los premios oficiales concedidos, pero yo tengo mi lista particular de premios y es la siguiente:

Premios Modosos

Premio a la que mas enseña :	Lara Croft de Tomb Raider
Premio a la cara mas guapis del año :	Némesis de Resident Evil
Premio al mas delgadis :	Sir Daniel Fortesque de Medievil
Premio Calentonwey:	Spyro the Dragon
Premio al mejor jefe de PSM:	Alberto Minaya (total, no hay otro...)
Premio al más llevadero:	Gran Turismowey
Personaje con la chupa más chula:	Crash Bandicoot

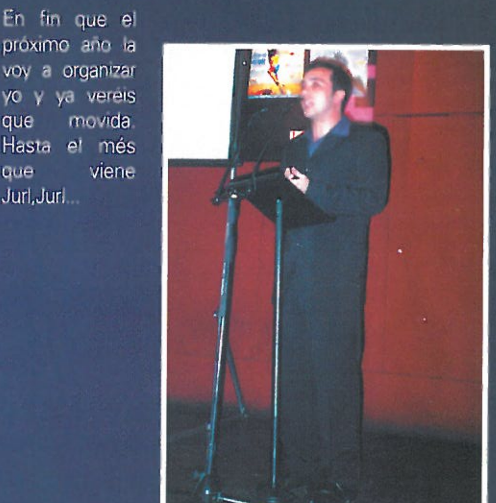
En fin que el próximo año la voy a organizar yo y ya vereis que movida. Hasta el més que viene Juri,Juri...



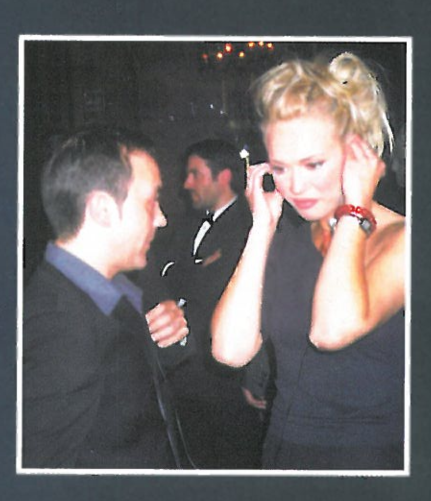
▲ Fernando de "La Noche Más Loca" estaba encantado con esta demo de Lara Croft.



▲ Hightower consiguió su propósito de acercarse y hacerse la foto para la posteridad. ¡Hala chaval, ya puedes dormir tranquilo!



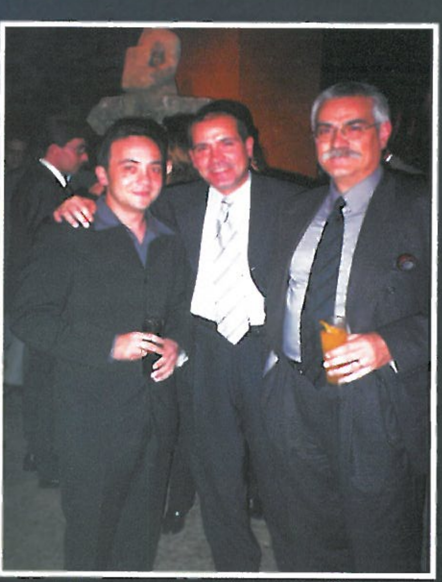
▲ Parecia hasta serio y todo. Le tenian que ver cómo viene a la redacción.



▲ El Jefe es un acaparador, es que todo lo tiene que hacer el. ¿Qué más le hubiera dado que la entrevistase yo?



▲ El "Cherif" Tourné no perdia el tiempo. Este hombre si que sabe rodearse de buena compañia. ¿Les enseñaria la placa a Susana y Alicia para que se hicieran la foto con él? Abusón...



▲ Aquí el jefe con unos amigotes que también son muy jefes. Dios los cría y ellos se juntan.

TRUCOS

Army Men: Air Attack

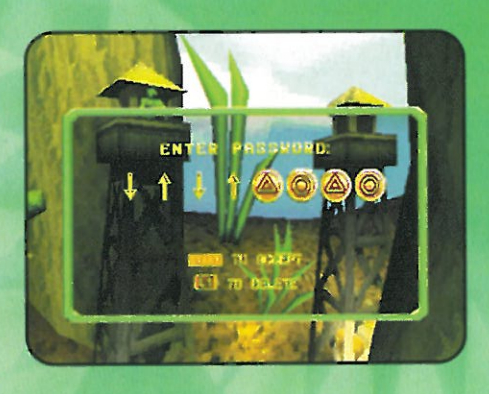
TODOS LOS COPILOTOS

Los copilotos extra, Sarge y Felicity, normalmente sólo estarían disponibles una vez hayamos logrado llegar al final del juego, sin embargo, ahora podremos empezar con cualquiera de ellos y las cosas deberían ser mucho más fáciles. Para acceder a todos los copilotos, tenemos que acceder a la pantalla de contraseñas desde el Menú Principal e introducir la secuencia Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo como contraseña. Aparecerá un mensaje que confirmará el código.

▲ Después de introducir el código de todos los copilotos, empezad una nueva partida y, en la pantalla de selección de copiloto, todos estarán disponibles, incluyendo a Felicity.

CONTRASEÑAS DE NIVELES

Para jugar en cualquiera de los niveles del juego, sólo hay que introducir las siguientes contraseñas de nivel en la pantalla de contraseñas a la que se accede desde el Menú Principal. Para hacerlo aún más fácil, no tenemos más que introducir la que corresponde al nivel 16 y podremos jugar a cualquiera de las misiones anteriores del juego.



▶ Accediendo a la pantalla de contraseñas desde el menú principal e introduciendo la contraseña del nivel 16 podremos acceder directamente a cualquiera de las misiones anteriores del juego.



▲ Es una pena que todavía no hayamos encontrado un código de invencibilidad, porque las últimas misiones son bastante puñeteras, pero seguiremos buscando.

NIVEL	CONTRASEÑA
2	X, Abajo, Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Círculo, Círculo, Derecha
3	Triángulo, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Triángulo, Círculo, Arriba
4	Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Derecha, Círculo, X
5	Derecha, Derecha, X, Círculo, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba
6	Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Izquierda, Arriba, Derecha
7	Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, Izquierda, Arriba, Derecha
8	Círculo, Círculo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, X, X
10	X, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, X, Izquierda, Derecha
11	Triángulo, Arriba, Círculo, Abajo, Cuadrado, Izquierda, X, Derecha
12	Arriba, Arriba, Triángulo, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Círculo
13	Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo
14	Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, X, X, Círculo, Círculo
15	Cuadrado, Derecha, Izquierda, Círculo, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado
16	Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo

007: El Mañana Nunca Muere

MÁS CÓDIGOS PARA JAMES

Ya publicamos parte de estos códigos cuando sacamos la estrategia de este juego en el número 13 de la revista, pero desde entonces han aparecido unos cuantos más, así que hemos pensado sacarlos todos juntos. La mayor parte de los códigos se introducen mientras el juego está en pausa, y, al introducirlos correctamente, volveremos automáticamente al juego.

EFECTO	CÓDIGO
100% Salud	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, Arriba, Arriba, SELECT
Invulnerabilidad	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, Triángulo, SELECT
Modo Debug	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, L2, R2, L2. (hay que introducir SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, R2, L2, R2 para eliminar la información del debug)
Congelar Todos los Objetos	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, SELECT, SELECT, R1, R1 (Suspende todos los objetos en el nivel actual y no afecta a enemigos)
Invencibilidad Limitada	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo (permite volverse invencible en las partes del juego en las que no se usa la salud de James, como en los coches o los esquís; para convertirse en un Bond gigante, no hay más que introducir el código mientras nos encontramos en una torre)
Salud Máxima	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo
Salud Minima	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, Abajo, Abajo, Arriba
Quitar Todos los Objetos	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, SELECT, SELECT, Cuadrado, Cuadrado
Quitar Texturas	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo (2 veces)
Correr Más Rápido	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo
Ver Límites	SELECT,SELECT, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado
Cambiar Display	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, Izquierda, Derecha, SELECT
Ganar Misión	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, SELECT, Círculo
Todas las Armas	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, L1, L1, R1, R1 (acceso a todas las armas de un nivel específico)
Control de Cámara	SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, R2, R2

MANEJO DE LA CÁMARA

Una vez introducimos el código para controlar la posición de la cámara, podemos usar los siguientes controles para mover la cámara.

ACCIÓN	BOTÓN
Avanzar	R1
Retroceder	L1
Mover a la Izquierda	L2
Mover a la Derecha	R2
Subir	Triángulo

VER TODOS LOS VÍDEOS

Normalmente tendríamos que completar el juego en Modo Agente para activar el modo película que aparecería en el menú de opciones, pero ahora basta con introducir un simple código. En el Menú Principal, pulsad SELECT, SELECT, Círculo, Círculo, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1 y un sonido confirmará que se ha introducido correctamente.



▲ Introducid cualquiera de los códigos en la pantalla de pausa y volveréis automáticamente al juego si lo habéis hecho correctamente.



▲ Una vez introducido el código para ver todos los vídeos, veremos una nueva opción llamada MOV en el menú de opciones.



▲ Aunque no todos los niveles aparezcan resaltados, podremos seleccionar cualquiera de ellos una vez hayamos introducido el código de selección de misión.

Spyro 2



▲ Todos los códigos se introducen durante el juego, accediendo a la pantalla de pausa.

TODAS LAS HABILIDADES Y ALGUNAS SORPRESAS

La mayor parte de estos códigos sólo os permitirán cambiar el aspecto de Spyro, pero no nos negaréis que el truco que os da todas las habilidades os facilita bastante la vida, y os permitirá pasaros el juego mucho más rápidamente. Todas las zonas de cada nuevo entorno serán de fácil acceso para nuestro dragón si le metéis este código. Todos ellos se introducen en la pantalla de pausa que aparece al pulsar START cuando el juego está en marcha. Cuando se introducen correctamente, se podrá escuchar un sonido de campana.

EFECTO	CÓDIGO
Todas las habilidades	Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado
Modo Cabezón	Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, R1, R1, R1, R1, Círculo
Modo Plano	Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L2, R2, L2, R2, Cuadrado
Volver Rojo	Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Círculo
Volver Azul	Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, X
Volver Rosa	Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Cuadrado
Volver Verde	Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Triángulo
Volver Amarillo	Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Arriba
Volver Negro	Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, R1, R2, L1, L2, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Abajo
Ver Créditos	Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha (Cuando se introduce correctamente pasaremos inmediatamente a la pantalla de créditos)



▲ Los códigos de cabezones solían tener su gracia, hasta que parece que no hay juego que no los incluya, y empiezan a estar más que vistos.



▲ Ahora podéis convertir a Spyro en un dragón azul o rojo, pero sólo una de las dos cosas, sigue sin haber un código que pueda volverlo azulgrana, je, je...

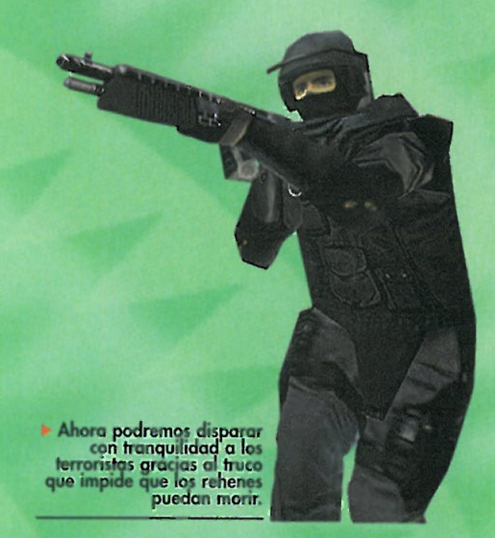
LOCALIZACIÓN DE GEMAS

¿Creéis haber localizado todas las gemas que hay escondidas por el juego? Pues aquí tenéis una forma de comprobar que no os habéis pasado ninguna por alto: pulsad simultáneamente L1 + L2 + R1 + R2 para que aparezcan chispas apuntando en la dirección de la gema más próxima.

DEMO DE CRASH TEAM RACING

Mientras en Crash Team Racing nos encontramos con una demo oculta de Spyro 2, para corresponder, Sony ha puesto dentro de Spyro 2 una demo de Crash Team Racing. Para acceder a esta demo, hay que ir al Menú Principal y mantener pulsados L1 + R2 mientras pulsamos Cuadrado.

Rainbow Six



▸ Ahora podremos disparar con tranquilidad a los terroristas gracias al truco que impide que los rehenes puedan morir.

CÓDIGOS VARIOS

Este juego, si no otra cosa, es por lo menos complicado, y los códigos que hemos descubierto pueden resultar esenciales para terminarnos el juego con la paciencia intacta. Todos ellos se introducen mientras se mantiene pulsado el botón L1, y, en la mayoría de los casos, tendremos que hacerlo en la pantalla de pausa que aparece al pulsar START mientras estamos jugando. Un par de ellos, sin embargo, habrá que meterlos en el Menú Principal, cosa que, naturalmente, se indica en la lista que tenéis a continuación. A medida que se van introduciendo códigos, aparecerá un mensaje de confirmación para indicar que se han activado. Para desactivar cualquiera de los códigos, todo lo que hay que hacer es volver a introducir aquél cuyo efecto queremos anular.



◂ Por muy feas que se pongan las cosas, siempre podremos recurrir al truco que devuelve toda la salud al equipo para mayor tranquilidad.



▸ Pulsando START durante el juego aparecerá la pantalla de pausa. Desde aquí podremos introducir muchos de los códigos de Rainbow Six. Cuando se logra introducir cualquiera de ellos, aparecerá un mensaje indicándolo.



▸ Si pulsamos START durante el juego, accederemos la pantalla de pausa. Desde ella se introducen los dos códigos que os damos aquí. Al introducir cualquiera de los dos correctamente, aparecerá un mensaje en pantalla para indicarlo.

EFECTO	CÓDIGO
Abrir Todas las Puertas	Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo
Los Rehenes No Pueden Morir	Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo, X, Círculo
Más Munición	Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, Triángulo, X, Triángulo
Salud Completa Para Todo el Equipo	Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado (Introducir en el Menú Principal)
Ver Secuencia Final	Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, X, Triángulo (Introducir en el Menú Principal)
Hacer que los Terroristas Desaparezcan	Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo
Revelar los Mapas	Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X

Tony Hawk's Skateboarding

¿ES QUE ESTO NO VA A TERMINAR NUNCA?

Aquí tenemos otro de esos juegos estupendos de los que no dejan de aparecer nuevos códigos, a pesar de haber pasado ya unos cuantos meses de su lanzamiento. Cada vez que creemos haber encontrado ya hasta el último código que hay para este juego, nos vemos sorprendidos al descubrir algo nuevo. A estas alturas ya os deberíais saber de memoria el proceso para meter los códigos de Tony Hawk, pero, para refrescaros la memoria, lo que tenéis que hacer es poner el juego en pausa en cualquier modalidad, y, después, a la vez que se mantiene pulsado L1, se introduce las siguientes combinaciones de botones. La pantalla se agitará para indicar que se ha introducido el código correctamente.

Modalidad de Cámara Lenta	**Cuadrado, Izquierda, Arriba, Cuadrado, Izquierda**
Posiciones de Inicio Aleatorias	**Cuadrado, Circulo, X, Arriba, Abajo**

PERSONAJE OCULTO

Hay otro personaje oculto al que podemos acceder en Tony Hawk. Para conseguir a la sexy oficial Carrera, antes tendremos que conseguir al oficial Dick obteniendo todas las cintas de cualquiera de los personajes. Entonces hay que empezar una nueva partida en cualquier modalidad usando al oficial Dick y poner el juego en pausa. Después, mientras mantenemos pulsado L1, introducimos la siguiente secuencia Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Circulo, Arriba, Izquierda, Triángulo. La pantalla no se agitará esta vez como suele hacerlo cuando se introducen otros códigos. Ahora hay que abandonar la partida y volver a la pantalla de selección de personaje, y nos encontraremos a la oficial Carrera ocupando el lugar del oficial Dick.



El código de posiciones de inicio aleatorias hará que aparezca una nueva opción en el menú de pausa que, cuando se elige, nos llevará por distintos lugares de todo el nivel, lo que puede resultar muy útil



La recluta Carrera es todo un pibón, y encima tiene unas puntuaciones fabulosas y unos cuantos movimientos de firma que no están nada mal. No nos cabe duda de que se convertirá en vuestro personaje favorito cuando os hagáis con ella. ¡Si incluso tiene sus propias tablas especiales, sólo para ella!

South Park: Chef´s Luv Shack

ACCESO A TODOS LOS MINIJUEGOS

Si ya estáis hasta las narices de la parte de preguntas del juego, tenemos aquí un código que os abrirá el acceso a un menú que os permitirá jugar exclusivamente cualquiera de los mini-juegos. Para abrir este menú, elegid vuestro personaje (escoged preferiblemente a Eric Cartman, ya que varios de los mini-juegos son específicos para él), entonces, en la siguiente pantalla, en la que se escoge el número de rondas, pulsamos Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Arriba, Arriba. Si habéis introducido el código correctamente, a continuación aparecerá la lista de los mini-juegos, y sólo habrá que resaltar y seleccionar pulsando la X el que más nos apetezca para jugar a él.



La lista de mini-juegos aparecerá nada más introducir el código. Entonces podréis jugar con cualquiera de los mini-juegos una y otra vez, hasta que os aburráis con esa parte del juego.



Hay que introducir el código en esta pantalla después de escoger a Cartman.

Space Invaders

SELECCIÓN DE NIVELES Y EL MODO CLÁSICO

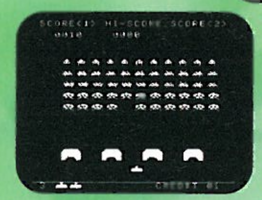
Este código es tan simple, que parece más una opción que se olvidaron incluir por despiste en el manual, que un truco de verdad. Para saltar a cualquier nivel del juego, sólo hay que resaltar uno o dos jugadores del Menú Principal y pulsar Círculo. Aparecerá entonces un contador de dos dígitos. Ya no tenemos más que mover los números entre 01-99 para acceder al nivel en el que deseamos jugar. Si seleccionamos el nivel 00 y lo completamos (derrotando al jefe final), nos terminaremos el juego, con lo que podremos ver el vídeo final, los créditos y se nos permitirá jugar en el Modo Clásico. Para seleccionar el Modo Clásico, hay que pulsar Izquierda o Derecha cuando resaltamos la opción superior.



Pulsando Círculo en el Menú Principal accederemos a la opción de selección de nivel. Si elegimos el nivel 00, jugaremos en el nivel final del juego.

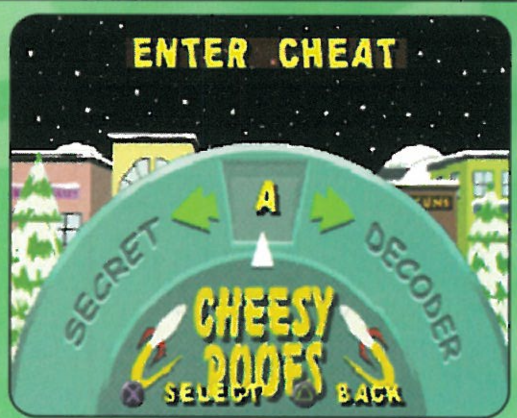


Puede que el último nivel nos cueste un par de intentos para terminarlo, el jefe final se nos puede atragantar.



El Modo Clásico se anuncia incluso en la misma caja del juego, así que no deja de resultarnos sorprendente que para poder verlo tengamos antes que terminarnos el juego normal. Por suerte, tenemos una forma de acceder rápidamente a él.

South Park



Este código se introduce en la pantalla que sirve para introducir códigos.

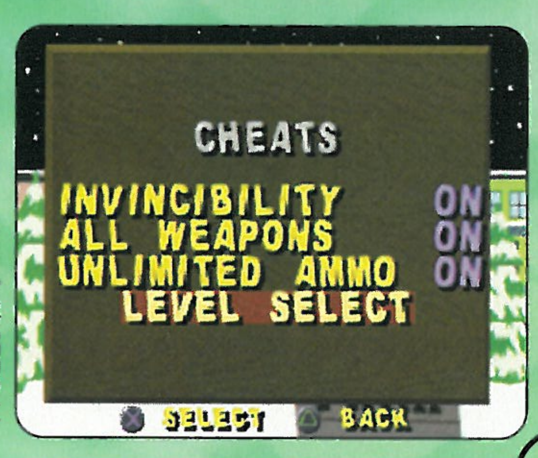
MENÚ DE TRUCOS Y PERSONAJES MULTIJUGADOR

Para poder acceder a todos los personajes multi-jugador y a un cómodo menú de trucos en el que podemos hacer cosas como activar la invencibilidad, acceder a todas las armas y empezar en cualquier nivel, hay que introducir ZBOBBYBIRD en la pantalla de Introducción de Código. El Menú de Trucos aparecerá en el Menú Principal y al empezar una partida multi-jugador, podremos cualquiera de los personajes.

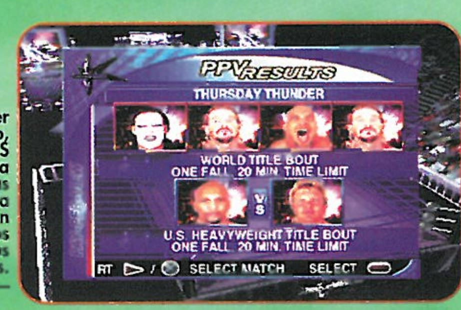


Con este código no sólo accederemos al menú de trucos, sino que también nos permitirá usar todos los personajes del modo multi-jugador.

Tras introducir el código, podremos elegir la nueva opción de trucos del Menú Principal para ver el menú de trucos.



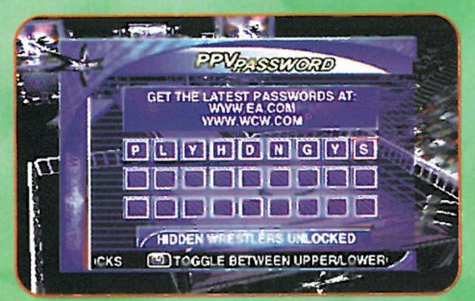
WCW Mayhem



Para jugar un Thunder preestablecido, escribimos PLYHDNGYS en la primera línea de la pantalla de contraseñas y MSKDLTLRY en la segunda. A continuación aparecerán los combates y sus participantes.

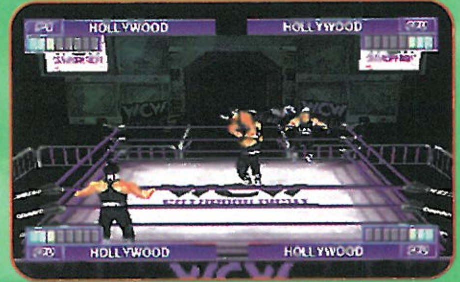
SURTIDO DE CÓDIGOS

Hemos conseguido unos cuantos códigos para este título que básicamente os permitirán acceder a todo lo que el juego puede ofrecer. Ya no habrá que terminarse el juego con todos los luchadores, hasta acabar aburridos de todos ellos. Todo lo que hay que hacer es ir a la pantalla de contraseñas de Pay-Per-View desde el Menú Principal e introducir uno de los siguientes códigos.



Usad sólo letras mayúsculas para escribir los códigos en la pantalla de contraseñas de Pay-Per-View. Cuando terminéis, pulsad X y aparecerá un mensaje de confirmación en la parte inferior de la pantalla si lo habéis escrito correctamente.

EFECTO	CÓDIGO
Todos los luchadores ocultos	PLYHDNGYS
Seleccionar el mismo luchador	DPLGNGRS



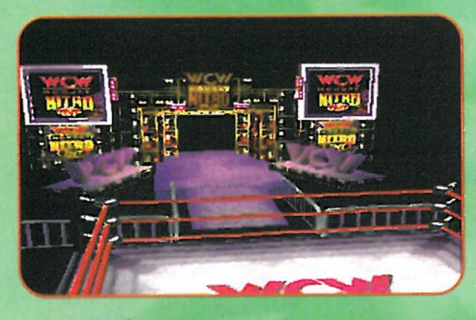
Ahora podemos enfrentarnos con los mismos luchadores que estamos manejando nosotros usando el mismo personaje dos o más veces gracias al código DPLGNGRS. Aquí vemos a Hogan formando equipo con Hogan, para enfrentarse a la pareja formada por Hogan y Hogan. Ya sólo hace falta saber cuál es cuál.

TODOS LOS ESCENARIOS FUERA DEL RING

CBCKRMS (Permite seleccionar cualquiera de los escenarios en que se puede luchar en la pantalla en la que se deciden todas las opciones del combate)

ESCENARIO CLÁSICO DE NITRO

PLYNTRCLSC (En la pantalla de selección de ring, escoged el de Nitro para jugar en el escenario clásico de Nitro)



Oculto en el juego se encuentra el ring clásico de Nitro que usaban en la cadena TNT antes de que la WCW cambiara todos sus logotipos y escenarios.

LUCHADORES BIÓNICOS

MKSPRCWS (Permite crear un luchador con todos los atributos a tope)

LUCHADORES TRANSFORMADOS

NGGDYNLN

PEQUEÑO REY MISTERIO JR. ENMASCARADO

MSKDLTLRY

ACTIVAR PUNTUACIÓN DE RESISTENCIA

PRNTSTMN (muestra el valor numérico del medidor de resistencia)

ACTIVAR PUNTUACIÓN DE ENTUSIASMO

PRNTMNTM (muestra el valor numérico del medidor de entusiasmo)

JUGAR UN EVENTO DE PAY-PER-VIEW THURSDAY THUNDER

Este código es, en cierto modo, complementario del primero de la lista. Para usar todos los luchadores ocultos hace falta escribir el primer código (PLYHDNGYS) en la primera línea de la pantalla. Para jugar un evento Thunder completo hay que escribir la contraseña MSKDLTLRY en la segunda línea de la pantalla, justo debajo del anterior. Cuando se escriba correctamente, aparecerá en pantalla todo la serie de combates y participantes.



Introduciendo NGGDYNLN en la pantalla de contraseñas de Pay-Per-View podremos acceder a algunos luchadores con aspectos algo diferentes de los que estamos acostumbrados, como un Kidman vestido de ropa infromal, Alex Wright con una camisa de bolos, o un Stevie Ray de niño, por poner unos ejemplos.

No Fear Downhill Mountain Biking

UN PAR DE CIRCUITOS OCULTOS MÁS

En el último número publicamos una buena lista de códigos para No Fear Downhill Mountain Biking, pero, desde entonces, hemos conseguido dos más. Ambos son circuitos ocultos, que ofrecen experiencias muy diferentes y merece la pena probarlos. Para poder correr en cualquiera de los dos, antes tenéis que tener acceso a todos los circuitos normales del juego, y, para aquellos que no quieran ganárselos todos, hemos vuelto a incluir el código que hace falta introducir para tenerlos todos. Para introducir los códigos, hay que entrar en el modo contrarreloj y responder sí cuando se nos pregunte si queremos usar un código de acceso a la competición. Una vez introducido uno de los códigos de los circuitos ocultos, id a la pista que se os dice en la lista, en el nivel de dificultad que se indica con ella.



▲ Entrad en la opción contrarreloj del menú principal, responded afirmativamente cuando se os pregunte si queréis introducir un código de acceso a la competición y a continuación escribid uno de los que os indicamos.



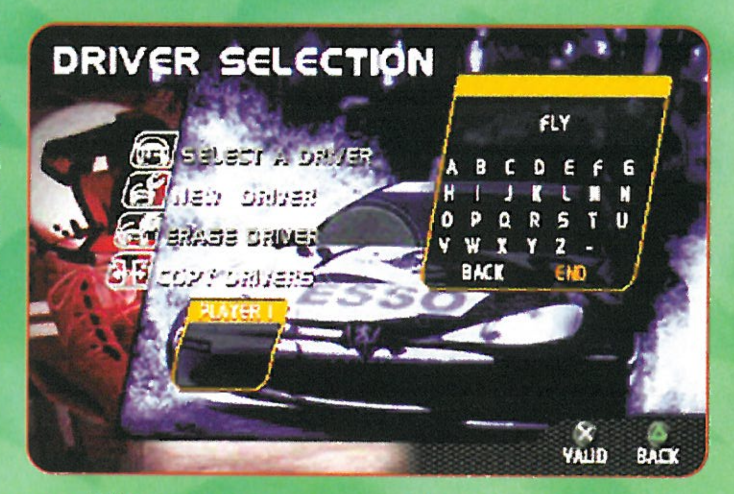
▶ Este tiene que ser uno de los códigos más extraños que hemos tenido el placer de probar. Introducid el código del Circuito de Puntos y veréis a qué nos referimos, ya que una simple pantalla no sirve para hacerle justicia a este curioso efecto.

CÓDIGO	EFECTO
LOTSOFFEAR	Todos los circuitos
LOTSOFDOTS	Circuito de Puntos (Correr en el circuito Sunshine Forest en Modo Amateur)
LAVALAND2	Para correr durante una erupción volcánica (Correr en el circuito Aso Volcano en Modo Pro)

V-Rally 2

AUTOS LOCOS

Una de las mayores pegas que se le puede poner a este juego es que la configuración predefinida hace que los coches boten demasiado. Haciendo unos ligeros retoques en el menú de configuración del coche, podemos arreglar fácilmente el problema de los botes, pero, si os va eso de manejar el coche con tanto sube y baja y estáis deseando salir por los aires, tenemos un truco que os encantará. Introducid _FLY_ en el recuadro para el nombre que aparece después de elegir crear un nuevo piloto. No olvidéis dejar el espacio que hay justo antes y el que hay justo después de la palabra y, cuando empecéis una carrera, cada salto os hará salir volando.



▲ No olvidéis poner los espacios antes y después de la palabra FLY para que el código funcione.



BASES DEL CONCURSO

1.- Todos los dibujos deben estar inspirados en los juegos ARMY MEN 3D y ARMY MEN AIR ATTACK.

2.- Los dibujos deben ser originales, en color y en formato DIN A4.

3.- En ningún caso se aceptarán dibujos escaneados o fotocopiados.

4.- Los originales quedarán en poder de esta editorial que los podrá utilizar para su publicación o no, según lo considere oportuno.

5.- El plazo para recepción de originales se cerrará el 31 de Abril de 2000. Estos deben ser enviados a la redacción de PSM en la calle José María Galvan nº 3, bajo 1, 28019 Madrid.

6.- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.

7.- No existen premios en metálico alternativos.

8.- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.

9.- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

CONCURSO DE DIBUJO

ARMY MEN™

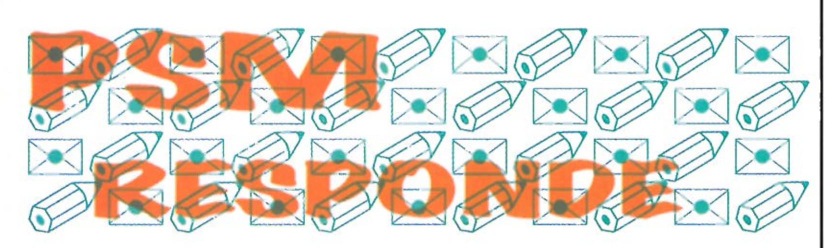
patrocinado por Virgin Interactive

En PSM siempre hemos apostado por el arte y los artistas.
Envíanos tus mejores dibujos basados en ARMY MEN y gana 5 lotes para los primeros puestos consistentes en:
1ARMY MEN 3D,1ARMY MEN AIR ATTACK y 1 fabulosa funda-escenario para tu PLAYSTATION

El resto de dibujos no ganadores participarán en el sorteo de 15 lotes compuestos por:
1 ARMY MEN 3D
y 1 ARMY MEN AIR ATTACK,







Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 28019, Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Tío David.
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

EL PESCADOR LOCO ATACA DE NUEVO
Christian Herreruela
Cuatro Vientos (Madrid)

Hola, Alberto, soy yo otra vez, el "loco por la pesca". Lo primero: MUCHAS GRACIAS por publicarme la carta y gracias por el consejo de Crash Team Racing, me lo he comprado y es la caña. A ver si me respondes a estas dudillas:
¿Es lo mismo Tony Hawk Pro Skater que Tony Hawk's Skateboarding?

Sí, es lo mismo.

¿007 o Misión Imposible?

Pues la verdad es que ninguno de los dos. Te recomendamos Syphon Filter 2. Ahora si tiene que ser alguno de los anteriores nos quedaríamos con Mission Impossible si no hay más remedio.

He oído algo de un nuevo TOCA Touring Cars ¿Para cuando?

Sí, se llamará World Touring Cars y estará dentro de muy poco tiempo cuando leas esta revista. Es mucho mejor que los dos TOCA anteriores no sólo gráficamente, sino también en cuanto a jugabilidad se refiere.

En vuestro programa de radio escuché algo sobre el juegazo de GP500 para Play ¿cuándo sale?

Como dice la canción, son rumores, son rumores. Lo que pasa es que estos rumores cada vez son más grandes y casi nos atreveríamos a decir que lo más seguro es que se haga alguna versión para la gris, aunque nunca se sabe.

Por último, tengo una crítica (no es para vosotros, tranquilos). No sé como una compañía tan prestigiosa como SONY puede hacer un juego tan porquería y tan decepcionante como el de Barbie, por favor, que están programando para PlayStation, no para N64. Juegos como Barbie o Spice World quitan prestigio a la Play.

Que conste que lo avisamos en nuestro examen de este juego. De todas formas piensa que la Barbie es la muñeca favorita de muchos millones de niñas y aunque sólo sea por verla moverse muchas se lo habrán comprado. Pobres...

Un saludo a: Haydee, Marta, Lara, Adri, Edu, Jose, Roberto, Abraham, Modowey, Hightower, a mí y a ti. Adiós y ¡¡VOLVERÉ!!

UN FANATICO DEL SURVIVAL HORRROR
Raúl Casado
Madrid

¡Hola! Soy Raúl. Antes de todo, felicitaros por vuestra revista y que sigáis así durante muchos, muchos, muchos... años. Bueno, como os iba diciendo, soy un fan de la saga de Resident Evil, a continuación unas cuantas dudas:
¿Saldrá Resident Evil Code Verónica para la PS2 o sólo saldrá para la Dreamcast al igual que pasó con Resident Evil, que primero salió para la Sega Saturn y luego para la PSX?

Pues mucho nos tememos que sólo saldrá para la Dreamcast, aunque no tengas ninguna duda de que habrá otra nueva versión para la PS2

Resident Evil: Gun Survivor, ¿vendrá con pistola? Si es así ¿cuánto costará?

No, se venderá sin pistola y será compatible con la G-Con 45 de Namco. De todas maneras te podemos adelantar que se puede jugar perfectamente sin la pistola.

¿Saldrán muñecos de Resident Evil 3 al igual que ocurrió con sus anteriores entregas? Nos mantendréis informados como en el número 8 ¿no?

Muñecos, haberlos haylos y de todos los personajes. Lo que pasa es que no nos ha llegado ninguno a la redacción (lástima) para poder analizarlo. Date una vuelta por las tiendas Global Game y los podrás ver.

¿Y de Dino Crisis o Silent Hill?

De esos no los he visto, pero seguro que también sacarán alguno si no los han sacado ya.

¿Saldrán segundas partes de Silent Hill, Dino Crisis y Expediente X? Si es así, ¿para qué consola?

De Silent Hill saldrá para la 2 (léete la sección de noticias de PSM nº 15) y de Dino, hemos oído que saldrá algo para la 1 y la 2. De Expediente X no sabemos nada y esperamos seguir sin saberlo.

¿Saldrá finalmente el videojuego de la película de Scream como anunciábais en el número 5?

Es uno de esos proyectos de los que no se supo más, Santo Tomás. Cuando se meten las licencias cinematográficas por medio nunca se sabe lo que va a pasar.

Una vez más, felicidades por la revista y un saludo al tío Alberto y el tío David.

Pues nada, lo mismo para ti.

ACCION Y LUCHA
Israel López
Cantabria

Hola, amigos de PSM, me llamo Israel. Lo primero es deciros que sois la mejor revista de videojuegos y que vuestras portadas son la caña. Es la primera vez que os escribo, ya que hace poco que tengo la Play. Ahí van las preguntas:
Quiero comprarme un juego, pero no sé cuál elegir, entre Syphon Filter y Die Hard Trilogy 2. El DHT2 me gustaría comprarlo porque tengo una pistola y no hay muchos juegos para este periférico. Además, la primera parte me encantó. Pero el Syphon Filter es muy bueno, y además pronto saldrá en Platinum, ¿no?

La verdad es que son dos juegos completamente diferentes y para gustos distintos. Lo que pasa es que si lo que quieres es aprovechar la pistola, lo mejor es que te pilles el Die Hard. En conjunto te podemos decir que Syphon Filter es bastante mejor juego, sobre todo la segunda parte que ya está en la calle,; efecticamente la



primera parte está a punto de salir en la gama Platinum si no lo ha hecho ya, así que tú mismo.

¿Qué tal es Gekido? Tiene muy buena pinta.

Es un gran juego, muy entretenido y jugable. Una nueva forma de desarrollar los juegos de lucha, basándose en los antiguos beat´em up de scroll lateral. Pues imagínate todo esto llevado a un entorno en 3D utilizando todos los objetos disponibles del escenario y hasta cuatro jugadores a la vez colaborando en pantalla, una pasada si te gustan los juegos de lucha.

En la PS2, ¿Superará Ridge Racer V a Gran Turismo 2000?

En este mismo número tienes un reportaje en el que hemos hecho un primer juicio de estos dos y muchos más títulos que van a salir con la PS2 en el que tu mismo podrás hacerte una ligera idea de lo que nos preguntas. Nuestra opinión personal es que GT200 será mejor que RRV, pero es una opinión muy particular, ya que en PSM somos auténticos fans de la saga Gran Turismo y no podemos ser muy objetivos, por el momento, a la hora de emitir un juicio. Esperaremos a poder analizar más detenidamente ambos juegos para emitir un juicio más imparcial.

¿Qué juego de lucha es mejor: Ergheiz o Bloody Roar 2?

Pues la verdad es que esperábamos más del juego de lucha de Square que se ha quedado en un juego de lucha, con algo de aventura, bastante mediocre. Se nota el intento de Square de aprovechar el filón que han encontrado con los fans de Final Fantasy para llamar la atención de éstos en un juego de lucha que utiliza algunos de los personajes de la saga, para vender mejor el producto. En cuanto a Bloody Roar 2, es un buen juego que no aporta mucho más que la primera parte, con unos gráficos alucinantes y una jugabilidad a toda prueba. En PSM, Soul Blade y Dead or Alive, siguen siendo nuestros favoritos a pesar del paso del tiempo, aunque tenemos que confesar que Soul Calibur para Dreamcast nos ha dejado babeando.

Por último, mis felicitaciones a Namco por Soul Blade y Time Crisis, que, aunque son algo viejos, son buenísimos. Muchas gracias por atenderme y... por favor, por favor, por favor, publicadme la carta antes de Junio.

Pues nada, deseo cumplido.

UN VICIADO DE ESTE MUNDO
Luis Emaldi
Hendaye (Francia)

Hola, colegas de PSM. Soy Luis, tengo 10 años y soy un viciado de este mundo. Tengo todas vuestras revistas menos las nº 7, 8 y 3, que no las encontré en ningún quiosco.

Pues escribe a nuestra sección de números atrasados y podrás hacerte con cualquiera de ellas sin ningún problema y recibiéndolas tranquilamente en casita, y si te suscribes todavía mejor porque te ahorrarás unas pelas y podrás ganar uno de los juegos que sorteamos cada mes.

Bueno, ahora ¿me podríais responder a estas preguntas? ¿Ya ha salido Castrol Honda Superbikes?

Si, hace ya bastante tiempo.

¿Por qué PSM?

¿Y por qué no? Ya lo dijimos en otro número, es una denominación cpmercial y no quiere decir nada en concreto, bueno sí, "Peaso Revista Supermolona"... es broma.

¿Me podríais recomendar un juego de rol (dejando aparte FFVII y FFVIII), de estrategia, de motos y uno de deportes?

Por supuesto, no sólo de Final Fantasy vive el consolero. Echale un vistazo a Grandia, Alundra 2 o al maravilloso Legend of Dragoon cuando salga. De estrategia está muy bien Theme Park World, de motos el mismo Castrol Honda por el que preguntabas o Moto Racer 2 y, si llega a salir para play que todavía no está confirmado, GP 500. De deportes depende el deporte que te guste, de fútbol el FIFA 2000, de basket el NBA Live 2000 y de golf el Tiger Woods o Everybody´s Golf 2, de Skate el Tony Hawk, de boxeo el KO Kings 2000, de Esquí el



Cool Boarders 4 y...yo que sé tío, échate un vistazo a la sección escaparate y te enterarás mejor.

¿Habrá algún V-Rally 3?

No hay nada confirmado, pero apostamos a que saldrá fijo. Lo que ya no sabemos es si lo hará para la Play 1 o la 2, o a lo mejor para las dos.

¿Para cuándo el Wild Arms 2?

Debería estar en la calle para cuando leyeras esta carta publicada.

Podréis analizar algún mes Warzone 2100?

Veremos si se lo merece. Ten en cuenta que si no ves analizado algún juego en PSM es porque no merece la pena ni que lo analicemos, así que ya sabes.

Bueno, me tengo que despedir, hasta otra.

PEQUEÑA GRAN REVISTA
Víctor Manuel Naranjo
Sevilla

Hola, me llamo Víctor, tengo 14 años y saludo a todos los que trabajan en, como yo la llamo, La Pequeña Gran Revista. Bueno, no me enrollo y paso a las cuestiones:
Alberto, me encanta tu primera sección de la revista. Sigue así, colega.

Gracias, colega. Cuando uno recibe ánimos le dan ganas de seguir haciendo su trabajo.

He oido que va a salir Medievil 2 ¿me puedes informar cómo es, de qué trata y cuándo va a salir?

Sí, ya está en la calle y es una maravilla, como lo fue el primero. En el número anterior tienes un completo análisis.
Las portadas de PSM siempre las dibuja un especialista en cómics ¿conocéis al dibujante de cómics español Carlos Pacheco? Es buenísimo. Os lo recomiendo para vuestras portadas.
Tomamos nota de ello, pero como ya explicamos en anteriores números las portadas de PSM se encargan a nivel mundial. No obstante pasaremos tus sugerencias en la próxima reunión que tengamos con los colegas de las demás PSM del mundo.

Soy un fanático de Matrix ¿me podríais informar sobre los juegos que van a salir de Matrix, y si serán para la PSX o para la PS2?

Creo que en este mismo número tienes algo de información sobre eso.

También animo a Nimúe, que aparezca otra vez en PSM Responde, porque la anima mucho.

Nosotros también, pero la muy "pedorri" desde que se fue a vivir a los USA no ha dado señales de vida, ya le vale, cuando vuelva se va a enterar.

Por último, me despido de todos. ¡Ah! Alberto, ¿no has pensado nunca en congelarte un día, para que dures para siempre, y cuando haya un remedio para la muerte, tú te salves y la PSM ¡dure para siempre! ¡bye!

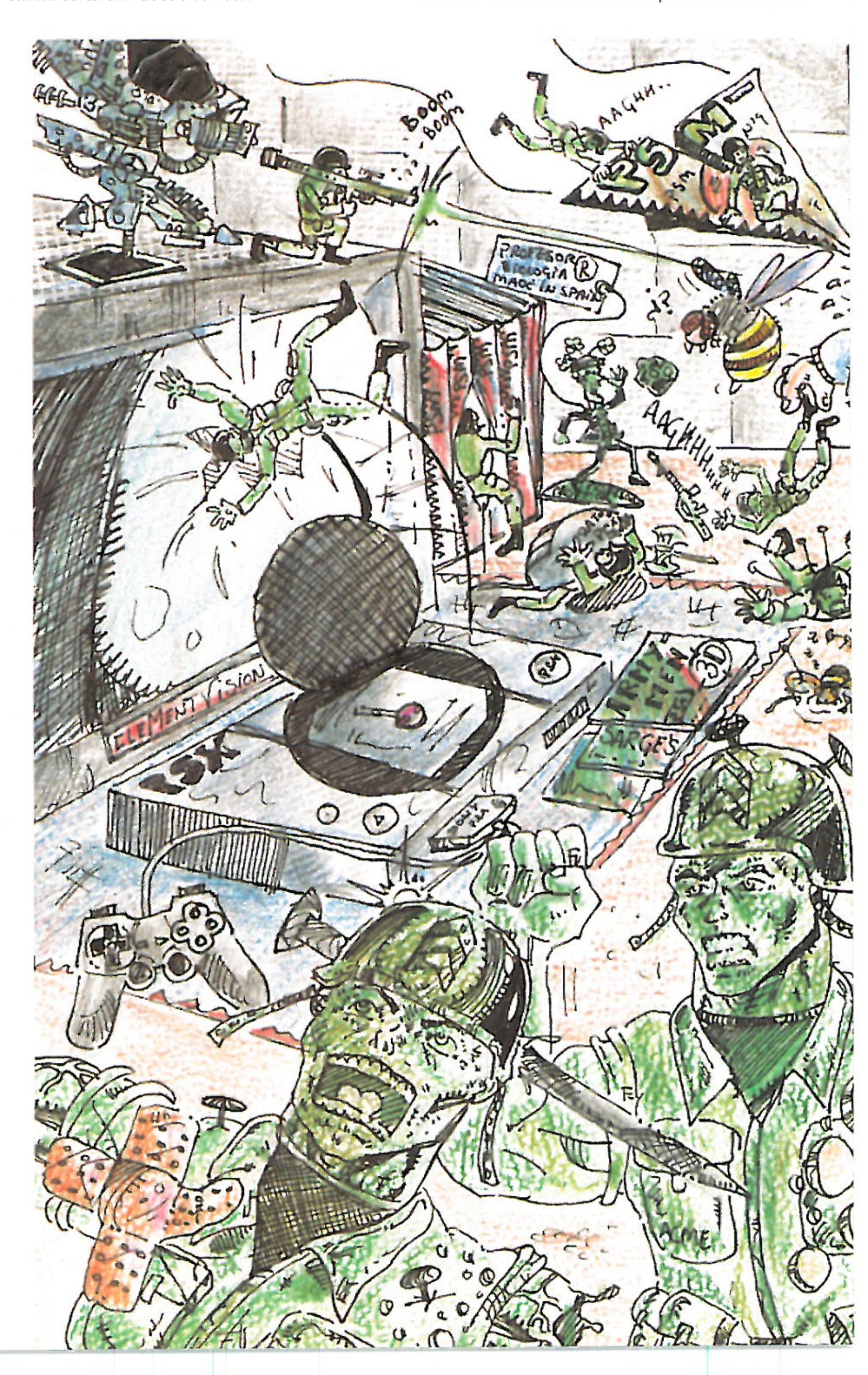
Bueno, esto ya es muy fuerte colega, a ver si te crees que soy Walt Disney. No, ahora en serio, gracias por tus buenos deseos, es lo más bonito que me han dicho nunca... Snif...

INFORMACION SOBRE FFVIII
Daniel Valiente
Santander

Hola PSM, me llamo Daniel. Gracias por publicar mi carta en vuestra revista.

En vuestra guía falta uno de los GF (me refiero a la guía de FFVIII, claro está) más útiles del juego, Tren-Maldi, que se consigue con el anillo de Salomón, 6 tubos de hierro, que se consiguen de los wendigos, 6 tentáculos molbol, que se consiguen de los molboles y 6 panaceas +, que se consiguen con la habilidad "mejorar brebajes" del G.F. Alejandro. 10 panaceas equivalen a 1 panacea +.

Bueno Dani, ante todo aclararte que lo que publicamos de FFVIII no fue una guía propiamente dicha ya que, como imaginarás, en solo 4 ó 5 páginas no se puede resumir a modo de guía la grandeza de un juego como éste. Eran simplemente unas cuantas tácticas para avanzar en el



juego y además las obtuvimos con la versión en inglés del juego para ofrecéroslas antes que nadie. En la versión española cambiaron bastantes cosas, con lo que algunos GF y otras cosas cambiaron. Por supuesto que hay otros GF y muchos más secretos que no incluímos. De todas formas hemos aprendido de este pequeño fallo entre comillas por querer informaros antes que nadie y la próxima vez no nos ocurrirá lo mismo.

¿Saldrá Moto Racer 3 algún día?

Imagino que cuando lo programen. No, de verdad, todavía no tenemos ninguna noticia de que se esté haciendo.

¿Cuántos bloques ocupa una partida de Gran Turismo 2?

Mínimo tres bloques. Luego, si grabas las repeticiones, un bloque cada una.

¿Cuál es mejor: el Ace Combat 3 o el Eagle One?

Sin ninguna duda Ace Combat 3. Y hubiera sido mucho mejor si los "capullos" de Namco hubieran publicado la versión japonesa con 2 CD y el modo aventura. Aún así es el mejor juego de aviones que hay para Playstation.

¿Saldrá algún juego de rally proximamente?

Sí, el Rally Masters de Infogrames. Ya haremos un detenido análisis de este juego que tiene una pinta estupenda.

Si alguien quiere cartearse conmigo sobre los buenos y "malos" juegos de Play, aquí tenéis mi dirección:

Daniel Valiente Fraile
Foramontanos, 3 5º A
39012 Santander (Cantabria)

UNA CRIATURA ARREPENTIDA

Estela González
San Sebastián de los Reyes (Madrid)

¡Hola de nuevo! Soy Estela, os escribí el mes



JUAN M. CLEMENTE AVILA
(Concurso Army Men)



pasado pidiendo que me publicáseis los dibujos. Pues bien, resulta que he metido la pata hasta el fondo, porque al comprarme el número de febrero, salía mi dibujo publicado, y resulta que envié la carta días antes, sin esperarme a que saliese la revista, así que pido un millón de disculpas por enfadarme tanto y haberme dado cuenta tan tarde de que ya estaba ahí; bueno, pues este mes os pido mil disculpas y espero que aceptéis este dibujo en señal de perdón, aunque no me gustaría comprar vuestro perdón con eso, pero no sé de qué manera disculparme por todo lo que habéis hecho por mí. Sabed que conmigo vais a tener siempre una lectora fiel y que ya no voy a volver a daros la tabarra con mis exigencias. Espero que vayáis a mejor y muchas gracias por todo, chicos. Hasta pronto.

Estela, cari, no pasa nada en absoluto. No hacía falta que pidieras disculpas por nada ya que en esta, vuestra revista, todos tenéis un hueco. Lo que pasa es que muchas veces no podemos daros a todos ese hueco porque sois tantos que no cabéis y tenemos que ir por orden de llegada de cartas y de actualidad de las preguntas. Y por supuesto que no vas a comprar nuestro perdón con un dibujo, lo mínimo por lo que nos dejamos comprar es por una palmera de chocolate, de ahí para arriba. Ahora fuera de coña, estamos orgullosos de tener lectoras y lectores como tú y ya sabes donde tienes tu casa (pero no te quedes a comer ni a dormir porque no tenemos presupuesto ni sitio...)

LOCO POR LA MUSICA
Víctor Guillermo Álvarez
Icod de los Vinos (Tenerife)

¡Jelóu, friends! Soy un loco de la música, los videojuegos y La Noche Más Locas (sí, locas, qué passa). Primero quería felicitaros por la revista (tengo tooodos los números). Seguid así. Ahora, unas preguntas:

¿Para cuándo en España Dance Dance Revolution? ¿Dónde puedo conseguir la alfombrilla de dicho juego?

Pues si quieres que te demos la respuesta correcta, para cuando les salga de las narices a los señores de Konami, porque el juego está hecho desde hace mogollón de tiempo. Además se iba a vender con la alfombrilla junto al juego. De momento sólo puedes hacerte con él en tiendas de importación, lo que a nosotros no nos gusta nada. Vamos a dar desde aquí un tirón de orejas a Konami para ver si se decide a traerlo de una vez, ya que es una pasada de juego y seguro que van a vender un montón de copias. ¡Es que parece que tienen miedo de que no se venda!

¿Cuándo saldrá el Bust a Groove 2?

Cuando sepamos algo lo publicaremos.

Aparte de estos juegos, ¿qué otros juegos de música me recomendáis?

Sin duda Music 2000, Beatmanía y, si se deciden a traerlo, Guitar Freaks.

Bueno, que os sea leve. Aquí os dejo varios dibujitos, a ver si os gustan.

UN CLIENTE FIJO
Alejandro Moratalla
Alicante

Os escribo desde Alicante para que sepáis lo que pienso de vuestra cojonuda revista y para que me respondáis algunas preguntillas. Bueno, lo primero es lo primero: el tamaño de la revista es estupendo, la sección de incubadora es genial y, si no fuera por la estupenda guía del Legacy of Kain: Soul Reaver, no me hubiera desatascado en ciertas partes. ¡FELICIDADES POR VUESTRA REVISTA! Y, si seguís así de bien, sabed que tenéis un cliente FIJO, aunque me parece que no soy el único...

Pues efectivamente no eres el único y esperemos que todos se decidan como tú a seguir tu consejo. Gracias.

¿Van a sacar Starcraft para la increíble gris?

Hay rumores cada vez más grandes de que se está preparando algo para la Play2. De hecho en la primera lista que recibimos de compañías que iban a programar para PS2 se encontraba Sierra. Ya veremos, tiempo al tiempo.

Me he pasado el Final Fantasy VII y estoy en el tercer CD del VIII. También me he acabado el Diablo (de ordenador, en Play la cagaron con el menú), el Última VIII, Soul Reaver II y muchos más. Bueno, recomendadme algunos de ese estilo y, POR FAVOR, decidme si váis a sacar algún libro que indique cómo conseguir los GF ocultos del FFVIII.

Por cierto, estamos de acuerdo contigo en lo del Diablo, el de Play es una auténtica basura después de jugar al de PC. Con respecto a lo de Final Fantasy, ya veremos, de momento no hay nada previsto.

¿Me podríais decir en qué emisora de radio echan LA NOCHE MÁS LOCA?

En Top Radio, aunque en Alicante no hay emisora y sólo la puedes sintonizar a través de Vía Digital.

¿¿¿Soul Reaver III???

Quizá para PS2, pero no se sabe nada, ¿Por qué no?

Bueno, me despido de todos vosotros y os recuerdo SEGUID ASÍ. Podría mandar algún dibujo manga un poco picante. Si queréis, decídmelo, lo mandaré con mucho gusto. Bueno, si alguien quiere cartearse con alguien al que le va el rol, heavy y la gris, que me escriba a la siguiente dirección:

c/ Torero Jose María Manzanares, 1
Bloque 2 Esc 6 2ºdcha
CP 03005 Alicante



Oye, no te cortes de mandar ningún dibujo. Si mola seguro que te lo publicamos.

NBA Y FIFA DE TIAS

Lidia García
Madrid

Hola viciados de la PSX, soy Lidia, una chica de 13 años que os quiere hacer unas preguntillas, también os felicito por la revista, que ningún mes, o casi ninguno, me pierdo, y es muy cómodo su tamaño, sobre todo para leerla en clase y que no te pillen el asunto.

¡Vaya! Luego nos echarán la culpa vuestros profesores de que no estudiáis, si es queee...

¿Existe algún juego de los Simpson? Pues estoy un poco harta de la NBA o FIFA.

Bueno, hay mucha gente que no, para gustos se hicieron los colores. Algo sobre juegos de los Simpson comentamos en el Monitor de este mismo número; échale un vistazo.

¿Por qué no NBA o FIFA de tías? Por lo menos lo compraríamos algunas amigas.

Y te puedo asegurar que también lo comprarían muchos tíos, feminista que eres una feminista, que es bromaaa...

Bueno ¿qué juego me recomendáis de disparos y de plataformas?

Pues uno que además de eso también tiene conducción. Prueba con Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas, seguro que te va a encantar.

Os mando mi dibujo, espero que lo publiquéis. Saludos para tío Alberto y todos.

YA OS TENGO

Aitor Pérez
Vía E-Mail

Hola colegas, me alegro de poder contactar con vosotros via e-mail, ya os tengo en radio, revista y ahora al encender mi ordenador, ya tengo un correo con el que comunicarme con vosotros. Bueno, dudas solo tengo una, es sobre el juego de PSX2 que constará de 2 DVDs y tendrá del primer Final Fantasy hasta el último, increible pero... ¿cierto?, ¿saldrá junto con la PSX2?

Léete el artículo que publicamos sobre el Square Event y tendrás más información. Algo hay de lo que comentas.

Y bueno, de preguntas poco más, solo deciros una cosa, para los amantes del Final 8, (como yo), he encontrado una página en la que hay de todo sobre el juego de cartas TRIPLE TRIAD, además puedes jugar y ver unas cartas muy especiales del Final 7, la dirección:

http://www.tripletriadonline.com está página tiene de todo, pero tambien una desventaja, ¿sabes inglés?, da igual merece la pena.

Bueno, un saludo para toda la PSM, y aqui teneis mi dirección para lo que querais, un saludo consoleros!!!!

P.D: por cierto, tengo un poblado en pobladores (jo, que publicidad me estoy echando), si queréis visitarlo, aqui tenéis la dirección:

http://www.pobladores.com/territorios/juegos/DJStation

Un saludo de DJStation.

¿Y EL GT ONE?

Alvaro Rivero
Vía E-Mail

Hola me llamo Álvaro Rivero, en el GT2 ya me he pasado el 50% del juego, pero esta es la duda, ya he ganado el campeonato del mundo y no me han dado el GT-One, ¿hay que tener el último carné para que te lo regalen? El juego lo he comprado aquí en Madrid, por si acaso ocurre algo con los japos.

¡Ah!¿me podriais mandar alguna página que esté bien? la única que me gusta es http://www.vandal.net.

Suponemos que la copia de GT2 que tienes es nacional. Entonces te remitimos a nuestro cuaderno de tácticas de GT2 que publicamos en el número pasado o al propio análisis de GT2 que hicimos en el número 13. Hay una página sobre juegos que está muy bien y que hace el tío Sebas (sí, el que trabajaba antes aquí) que se llama onez.com. Echale un vistazo.

Guillermo Fuentes
Vía E-Mail

Hola amigos de la PSM, mi nombre es Guillermo, tengo 16 años y os escribo para que me respondais ciertas dudas Bueno ahora paso a las preguntas:

Como gran fanatico de los juegos de rol, sobre todo de la saga Final Fantasy actualmete me cuesta decidirme por algun juego, me voy a comprar dos juegos, uno de ellos aunque no



JUAN M. CLEMENTE AVILA
(Concurso Army Men)

tenga nadaque ver con el genero, será GT2 que es impresionante, y el otro es o Jade Cocoon o Chrono Cross, mi pregunta es la siguiente ¿Me compro el Jade Cocoon o me espero a Chrono Cross? o ¿Mecompro los dos y paso del GT2? espero que me la sepais contestar.

Evidentemente todo depende de tus gustos. Si te gustan mucho los juegos de rol y nada los de coches, la respuesta está clara. Pero si te dá un poco igual el género y lo que quieres es tener un buen juego para Playstation, no debes dudar en comprarte el GT2, ya que es un juego que no debe faltar en ninguna colección que se precie. Con respecto a si te esperas al Chrono Cross, no se que decirte; si luego no lo sacan aquí me vas a echar los perros. Ahora eso sí, es infinitamente mejor que Jade Cocoon. Tu decides.

FFIX sera para el 2000 o para el 2001?, ya que decis que habeis visto algunas imagenes a ver si os tirais el rollo y nos las poneis.

Bueno, imaginamos que este emilio lo has mandado antes de que publicáramos las imágenes, con lo que queda satisfecha tu petición.

Bueno seguid como hasta ahora, gracias por atenderme y por publicar el dibujo (si es que lo haceis), y sobre todo no subais el precio de la revista que asi esta muy bien, y no hagais como la

Hobby Consolas que subía el precio gradualmente cada x meses como si fueramos tontos, que ya llevamos muchos años comprando revistas...

Lo del dibujo ya os lo hemos dicho en alguna ocasión. La calidad de los dibujos que nos enviáis por emilio no es suficiente para publicarlos. Es mejor que nos los enviéis en papel para que nuestros chicos, que sí tienen "paratos" buenos para escanearlos y pasarlos a filmar, hagan ese trabajo que para eso los pagamos. Lo del precio, de momento sigue así, aunque como es lógico, algún día tiene que subir. La vida sube y todo sube. Aunque intentamos no hacerlo, tarde o temprano tendrá que ocurrir, pero no será mucho, tranquis.

SABIAS PREGUNTAS
Eduardo Rodero
Leganés (Madrid)

Hola soy Eduardo Rodero de Leganés, y espero que me publiqueis estas sabias preguntas:

¿Saldran por aquí Parasite Eve, Rival Schools 2, Resident Evil Gun Survivor y Everybody´s Golf 2?

Hace unos meses dábamos la noticia del acuerdo entre Sony y Square para distribuir los juegos de ésta en Europa a través de una filial que se ha instalado en Liverpool. Todo parecía que nos íbamos a hartar de juegos de Square saliendo aquí. Pero las relaciones entre las dos compañías no han ido muy bien que digamos y corre el rumor de que será la propia Square la que distribuya sus propios juegos por sí misma. Con esto queremos decir que ahora no sabemos si saldrán todos los juegos de Square aquí, entre ellos Parasite Eve 2. Ya veremos lo que pasa. Con respecto a los otros que mencionas, Rival Schools 2 es posible que sí y RE Survivor y E.Golf 2 ya están en la calle.

¿Qué sabeis de Street Fighter 3, de Spiderman y de Rally Championship?

SF· y Rally Championship ya están en la calle. Para Spiderman todavía queda un poco.



¿Me recomendais el Mighty Hits de pistola, sabiendo que hay muy pocos juegos de pipa?

Preferimos recomendarte Ghoul Panic que está mejor y va a salir dentro de muy poco.

Por último decir por favor infinitas veces para que saqueis en la revistas unas nuevas pegatas para la play de GT2, FF 8 u otro aún con aumento de precio. Me despido con un saludo al Fary.

De verdad que lo estamos intentando, pero no os creáis que es tan fácil como parece sin tener que subir el precio. A ver si algún día encontramos la fórmula. Pasamos tus saludos al Fary y a su torito bravo.

SOLUCIONES
Antonio Gayo
Vía E-Mail

Hola colegas de PSM:Escribo este E-mail por dos motivos: Muchas gracias por publicar el E-mail que os mandé el mes pasado. La verdad es que no me lo esperaba y me he puesto muy contento al verlo en la revista. Seguid así, sois los mejores (pero que no se os suba a la cabeza).

Tranqui, lo único que se nos sube a la cabeza son los cubatas, porque como casi no bebemos, pues cuando nos tomamos alguno, no veas si nos afecta...

Ibon Sánchez Rodríguez de Bilbao os preguntó en su carta de la PSM Nº 13 cómo bajar por el boquete que queda en el suelo al vencer a bahamut, y le contestasteis que se diera una vuelta por el mundo, pero

con eso no es suficiente. Lo que tiene que hacer exactamente es algo muy sencillo, solo tiene que entrar en la cabina del Ragnarok y hablar con los personajes (creo que en concreto era con Zell, que es el enterado en este tema). Cuando vuelva a entrar encontrará la rama de bajada al interior del crater).

Como podéis ver me piloto el Final que da gusto, es que me lo se de memoria. Hasta me he hecho mi propia guía que es más gorda que el Quijote. Quien sabe, bueno no, seguro que la incluiré en mi página web cuando la consiga meter en la red (aún estoy en ello). En principio mi página es sobre pokémon pero también quería hacer una de PSX y por lo que parece no todo el mundo tiene una guía como la mía, así que en cuanto pueda ahí estará. Muchas gracias por todo.

De nada hombre, gracias a ti por ayudarnos a nosotros y a los lectores. A ver si se anima el resto y nos mandan cartas con soluciones como la tuya. Está claro que la gente del mundo de los videojuegos somos unos enrrollados con los que comparten nuestra afición y eso mola tres pueblos.

P.D. Por fin he conseguido colgar mi página(s) web en la red. Como os dije en el mensaje anterior, he puesto un montón de información sobre FFVIII para que descargue todo el mundo. Me gustaria si es posible que publicarais la dirección de mi página:

http://teleline.terra.es/personal/lga00001

La página principal es toda sobre pokémon, pero al final encontraréis el link con mi página de PSX. Pronto ampliaré la información de esta páginacon cosas sobre FFVII y otros juegos. Mientras tanto, echadle una ojeada a todos los archivos que he preparado para descargar sobre FFVIII.

Muchas gracias por tener una relación tan buena con los lectores.

Antonio Gayo Núñez.

GRABAR MUSIC 2000
Borja Curbelo
Vía E-Mail

Querido equipo de redacción de PSM:

Me llamo Borja Curbelo Artiles y os escribo para que de deis una opinion del Music 2000. Yo tengo una grabadora y estoy pensando en comprarme el Music 2000 y mi pregunta es la siguiente:

¿Como se pasa de la cancion de la memory card a cinta y si es posible a CD mejor?

No tienes más que conectar las salidas de audio de la Play a tu equipo de música o grabadora de CD y luego hacer sonar en la consola las melodías que quieras grabar y darle al REC en la grabadora, claro. Es muy fácil.



HASTA MAYO DEL 2004

Víctor Fernández
La Algaba (Sevilla)
Vía E-Mail

Hola tio Alberto y tio David, quieros deciros que es la primera vez que os escribo, por lo que creo que mi mensaje no va a salir hasta mayo del 2004.

Pues mira, has tenido suerte y ya ha salido en Junio del 2000.

Voy a hacer unas cuantas de preguntas cortitas ¿vale?. Ahí van...

A mi me gustan los juegos de survival horror y los juegos de comerte la cabeza.¿Creeis que podría salir un R.E.4 que se desarrolle en el laboratorio central de Umbrella, en Europa?

Pues mira, ¿Por qué no? Le pasaremos tu idea a los de Capcom, a lo mejor te hacen caso, nunca se sabe...

Me he enterado de que ha salido Alundra 2. Yo en la primera aventura de Alundra, me ha costado mucho darle la vuelta (32 Horas), pero me ha dejado buen sabor de boca. ¿Sería Alundra 2 muy parecido al primero? ¿Me lo compro o no me lo compro?

Si te gustó el primero, que era bastante más flojo que el 2, seguro que este te va a encantar. Los personajes son poligonales y los escenarios en 3D. Tiene grandes dosis de sentido del humor, jefazos finales enormes y un montón de "dungeons" enormes que explorar. El sistema de lucha también es bastante bueno.Estamos seguros que no te va a decepcionar.

¿Pensáis que podrían dejar de hacer juegos buenos para play 1 y dejar los buenos para la play 2?

Por lógica, los juegos para PS2 tienen que ser mejores que los de la 1. Pero ¿Tu crees que se van a cargar el parque de consolas que tienen actualmente, con más de un millón y medio de consolas, sacando juegos malos? Sería cargarse la gallina de los huevos de oro.

¿Sacásteis alguna guia de Shadowman? es que me quedado atrancado.

No, ni creo que sea un juego en el que merezca la pena perder mucho tiempo, sinceramente.

Bueno, han sido pocas preguntas, pero creo que volveré.Por favor a ver si podríais publicarlo pronto, ya se que os escriben mucha gente, por eso pido a tio David y a tio Alberto este pequeño favor. Me despido, un abrazo y que sigais así de bien.(que pelota soy).

Bueno, pero que conste que no te lo publicamos por pelota, ¿Eh?

PS2 DOLBY SURROUND

Moisés
Aravaca (Madrid)
Vía E-Mail

Os escribo desde el grandioso Aravaca, Madrid. Ante todo felicitaros por TODAS las portadas, aparte de ser fantásticas, son curradas. No como otras revistas que lo único que hacen es coger una imagen prediseñada por un juego y poner eso como portada. Bueno hasta aquí el peloteo y ahora a lo serio.

Me he pillado el "Theme Park World" y es mazo de divertido y el control esta tirado. Soy un adicto a juegos de estrategia y tengo alguna duda sobre "Sims". ¿Es bastante divertido y entretenido? No se, los graficos que he visto en algunas revistas no me convencen mucho, y os pido vuestro consejo.

Totalmente de acuerdo contigo en lo del Theme Park. Es uno de los juegos de estrategia más divertidos que han pasado por nuestra gris. El otro que nos comentes, The Sims, no ha salido para Playstation, aunque hemos tenido la oportunidad de viciarnos con él en su versión para PC y es alucinante. Por supuesto que te lo recomendamos aunque esta sea una revista de Playstation.

¿Qué tal es el F1 2000?, tiene muy buena pinta. No sé si comprarmelo.

Pues si te gusta la F1, píllatelo. Es fabuloso y además está ambientado en la actual temporada 2000-01, algo que nunca nadie había hecho. Es superjugable, con unos gráficos de alucinar y una sensación de velocidad como pocos. Léete el análisis en este mismo número.

Bueno ya paro de molestaros, LA PS2 es la bomba y todo eso pero¿ tiene salida para conectarla al Dobly Surround este que ampflifica el sonido? Hasta el "Emilio" que viene y me doy auto-carril.

Bueno, vamos a aclararte un poco las cosas. El Dolby Surround no es un sistema de amplificación de sonido propiamente dicho. La característica principal de este sistema es que proporciona un sonido envolvente que identifica por donde viene el sonido. Por ejemplo, si estás jugando a un juego de coches y viene uno por detrás y la izquierda, será en esa dirección por donde oigas el coche acercarse. Esto se consigue con un sistema que, normalmente, consta de cinco altavoces situados de la siguiente forma: uno delante a izquierda y a derecha, uno central y dos detrás de ti a izquierda y derecha. No depende de la salida de la consola el que un juego se oiga en Surround, sino del juego en sí mismo y el equipo de música al que tengas conectada la máquina. Si los programadores del juego no han incluído esta opción de audio en el CD no podrás oirlo en Dolby Surround y si no la tiene no la podrás oír aunque tu equipo cuente con esta opción. Hay muchos juegos para la Play actual que ya tienen esa opción, algunos incluso antiguos como Colony Wars, Fórmula 1 97 o todos los FIFA por citar algunos. Esperamos haberte aclarado las cosas. Hala, un poquito de carril...




FINAL F VII
Cloud
PSM
Y A TODOS
MIS AMIGOS
Tifa
Yuffie
Sefirot
ESTELA GONZÁLEZ

¡SUSCRÍBETE!

Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: . . . .
. . . .
Calle: . . . .
Población: . . . .
Provincia: . . . . **C.P.** . . . .
Teléfono . . . .

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: . . . .
Caducidad: . . . .

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: . . . .
Nº: . . . . **Población:** . . . .
C.P. . . . . **Provincia:** . . . .

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: . . . .
de la cuenta o libreta: . . . .

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

. . . . ,**a** . . . .**de** . . . .**de 199. . .**
(Provincia) (Fecha) (Mes)





Y PARTICIPA EN EL
SORTEO DE 10
JUEGOS DE :
ISS PRO Evolution
KONAMI
PlayStation
PAL
ISS
iss pro evolution
PlayStation®
ISS
iss pro evolution



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

ALUNDRA 7

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

AZURE DREAMS 7

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

AKUJI 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

DINO CRISIS 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNC A MUERE 6,9

PSM nº 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

EXPEDIENTE X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión. Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM) 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII 9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

SYPHON FILTER 2 9,5

PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

JADE COCOON 8,9

PSM nº13

Una aventura de rol, con una historia completa e interesante, similar a Pokémon en el aspecto de captura de monstruos para usar en los combates, en lugar de llevar a un grupo de héroes. Como Levant, joven maestro de la crisálida, tendrás que salvar a tu pueblo de una terrible maldición, moviéndote por una serie de escenarios renderizados hasta el más mínimo detalle.

LA AMENAZA FANTASMA 7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS 9,1

PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 9,1

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pié era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Así comienza Soul Reaver, la historia de un ser que no encontrará descanso hasta cumplir su único cometido en la vida, segar las almas de aquellos que lo han condenado.

Se desarrolla en tercera persona y los puzzles suelen consistir en mover cajas o activar grandes mecanismos en los que tendremos que pensar en "dos dimensiones", el mundo espectral y el físico.

MEDAL OF HONOR 9,6

PSM nº12

Un juego que, sin hacer demasiado ruido, se ha hecho con una de las notas más altas de PSM. La aventura se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y manejas a tu personaje con vista en primera persona, al estilo Doom. Es increíblemente bueno tanto gráficamente como en el apartado de sonido. Envolvente, adictivo y jugable. Es un producto Spielberg, que más podemos decir... Ah si, que corras a comprártelo.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE 8

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION 8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

RESIDENT EVIL (PLATINUM) 9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

RESIDENT EVIL II (PLATINUM)

9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este

SILENT HILL



Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad.

Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 9,7

En las mismísimas profundidades de Amé-rica Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

TOMB RAIDER II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

TOMB RAIDER III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

TENCHU 8

A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

WILD ARMS



Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

XENA: LA PRINCESA GUERRERA 8,1

Las aventuras de la princesa guerrera llegan a las consolas, con fantásticos escenarios y un buen motor gráfico. Para haber usado "motion capture" con los personajes, no están muy logrados, aunque ha servido para que los movimientos de la protagonista se reproduzcan con gran fidelidad. El control es muy incómodo y algunos puzzles resultan demasiado complejos.

Beat'em up (o juegos de lucha)

BLOODY ROAR 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

DEAD OR ALIVE 9.5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver



en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

EHRGEIZ 7.6

PSM nº 13

Juego de lucha cuyo mayor atractivo es usar a personajes como Cloud, Tifa, Sephiroth y otros conocidos de Square y los subjuegos que incluye, que por sí mismos podrían servir para hacer otro título aparte, aunque con el principal inconveniente de que la lucha en sí es bastante floja, en comparación con lo que hay actualmente en el mercado.

KENSEI: SACRED FIST

5,1

Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

MARVEL SUPERHEROES



Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

MORTAL KOMBAT TRILOGY



Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

PSYCHIC FORCE



Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM) 9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

STREET FIGHTER ALPHA 2

5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

STREET FIGHTER EX



Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

TEKKEN (PLATINUM)



El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TOBAL 1 

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

RIVAL SCHOOLS 

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

VICTORY BOXING 2 7

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WU-TANG: TASTE THE PAIN

7,9

PSM nº 12

Entretenido juego de lucha, a pesar de ciertas carencias en el control y en el desarrollo gráfico de los escenarios, la gran cantidad de secretos que esconde en su modo historia hará que quieras seguir jugando para descubrirlos todos. Gran variedad de situaciones, personajes, golpes, etc. Divertida opción para 4 jugadores.

XMEN VS STREET FIGHTER



Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

WCW MAYHEM 

PSM nº 14

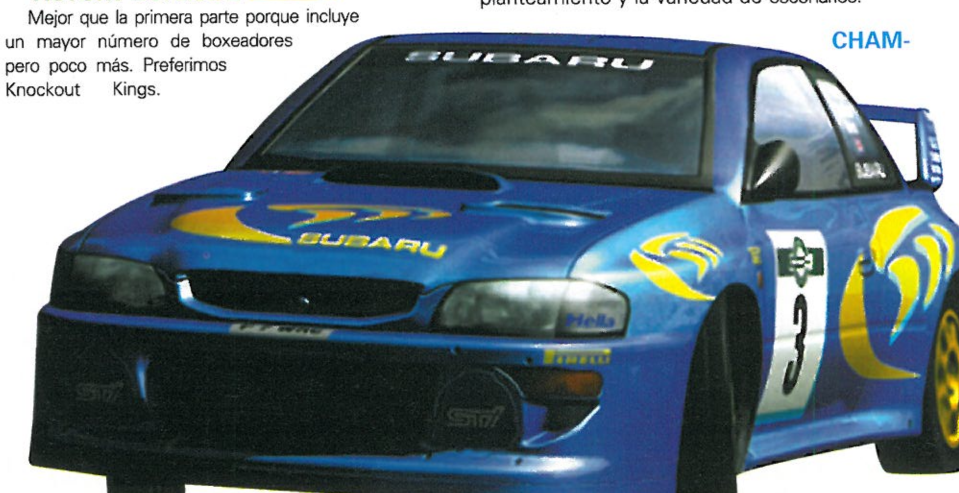
Los controles del juego son bastante buenos, fáciles de manejar y cuenta con un buen número de luchadores reales con los que se ha usado el motion capture. Sin embargo, a pesar del uso de esta técnica, los gráficos no están suficientemente depurados y hay mucho "clipping". Además, se echan en falta la gran cantidad de modalidades de juego de otros títulos de lucha libre.

Carreras y Conducción

CARMAGEDDON 

Esperábamos mucho más de un juego que tenía posibilidades de convertirse en clásico, pero se queda simplemente en polémico. Los gráficos están poco trabajados y son demasiado poligonales, la música es muy Heavy, pero de poca calidad, y el control analógico es malo e impreciso, aunque mejora con el digital. Los aspectos que salvan la nota es la originalidad del planteamiento y la variedad de escenarios.

CHAM-



PIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL 9

PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

CHOCOBO RACING 5,1

PSM nº 13

Compite con un buen número de los personajes más conocidos de Square en el típico arcade de carreras. Cuenta con un modo historia que te permitirá acceder a un buen número de secretos y personajes ocultos que harán las delicias de todos los aficionados a los juegos de Square. Para todos los demás consoleros, resultará seguramente demasiado simplón. Imprescindible tomárselo con sentido del humor.

C3 RACING



Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

COLIN MC RAE RALLY 9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

CRASH TEAM RACING 9,5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DEMOLITION RACER 8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)



Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

DRIVER 9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360º, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

FÓRMULA 1 97 (PLATINUM) 9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

FÓRMULA 1 98 5

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

FORMULA 1 99 7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

GRAN TURISMO (PLATINUM) 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2 10

PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.

GRAND THEFT AUTO 5

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

GRAND THEFT AUTO 2 6,6

PSM nº 12

El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo ten-

drás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho más entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

KILLER LOOP


PSM nº 13

Carreras futuristas al más puro estilo Wipeout3, aunque con ligeras modificaciones. Conduce a una velocidad endiablada unos extraños vehículos futuristas, llamados trípodes, por unos circuitos con un estupendo diseño, llenos de curvas, rizos y objetos que recoger, pero, eso sí, procura bajar la música, antes de marearte.

LE MANS 24 HORAS

9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

MOTO RACER 2


La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

NASCAR 2000


PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carreras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configuración no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.

NEED FOR SPEED III


Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)


Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

RAGE RACER


El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

ROAD RASH 3D

7

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).



SPEED FREAKS

8,3

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA 2 TOURING CARS

9,4

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

TEST DRIVE 5


Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V-RALLY 2

9,4

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3


Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.



ACTUA TENNIS

7

El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues



los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

COOL BOARDERS 3

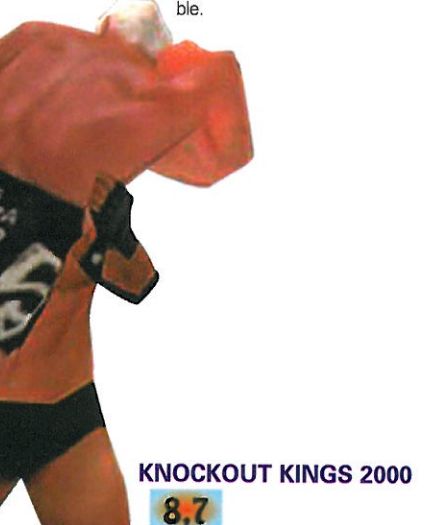


Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

EVERYBODY'S GOLF



Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.



FIFA 98 RUMBO AL MUNDIAL.

8,5

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99



Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

FIFA 2000



El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT

7,2

Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

9

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

KNOCKOUT KINGS 2000

8,7

PSM nº 12

Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.

NBA LIVE 99



Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA LIVE 2000



PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NBA FAST BREAK 98

6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA PRO 98



Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF



Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

REEL FISHING



PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman´s Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

SMASH COURT TENIS



La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

SLED STORM



Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

TENNIS ARENA



Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

THRASHER: SKATE & DESTROY



PSM nº 14

Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un período de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS 99 9

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody's Golf pero mucho más real.

TRACK & FIELD



No es ni más ni menos que el famos juego de las olimpiadas pero actualiza Compites en pruebas olímpicas a b de machacar los botones del Aconsejable comprarse el Joysti si no quieres acabar con tus de mando habitual. Un poco pasado d

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 9,1

El mejor simulador de skate del mer Gran cantidad de escenarios y mo juego para poner a prueba nuestras dades. Fácil manejo, aprendizaje pro vo y posibilidad de mejorar las cara ticas de los distintos personajes q pueden elegir. Buenos gráficos y b sonora variada.

TRICK'N SNOWBOARDER



PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante m tono y repetitivo en su versión infor ca y este juego no supone nin excepción a esa regla. Intenta algo nuevo con la introducción d modo historia, pero no result ciente para justificar todo el títul

VIRTUA POOL 

Juega al billar en tu Playstation sin que bajar al pub de la esquina. Está te bien aunque un poco pobre en s sentación, de todas formas hay donde elegir en este tipo de juegos, gusta el billar, adelante.

Estrategia

ARMY MEN 3D 

PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR 

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & R RETALIATION



Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000 

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME HOSPITAL

8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

WARCRAFT 2 

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

WARHAMMER II: DARK OMEN 

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

WORMS: ARMAGEDDON 

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

40 WINKS 

El mundo depende de dos inocentes y felices niños que no han perdido la confianza en el mundo de la fantasía. Ruff, uno de ellos, es un valiente niño cuyo sueño siempre ha sido convertirse en un ninja con poderes sobrenaturales o en un duende capaz de sortear a todos los enemigos que se le pongan por el camino, ahora tendrá la oportunidad de hacer sus sueños realidad.

Un título muy divertido que llama la atención por su gran variedad de escenarios y enemigos.

ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)



El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

ABE'S EXODDUS



Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un

nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME 9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

7,7 COM GENERATIONS

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 2 8

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

CRASH BANDICOOT 3 9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CROC 2 7,8

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT 9

Ricther Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

HEART OF DARKNESS 8

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

KINGSLEY 7,1

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

LOS PITUFOS 7,3

Reproduce con bastante fidelidad el espíritu de la serie de dibujos, doblaje incluido, pero no deja de ser un plataformas, directamente inspirado en la serie de Mario, bastante simplón, que no aporta nada nuevo. Para niños pequeños que puedan disfrutar con las aventuras de estos enanos azules.

MEDIEVIL 9,4

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO 9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

SKULL MONKEYS



Uno de los juegos de plataformas más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

SPYRO THE DRAGON



Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 8,8

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda

música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

TOMBI 8,5

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

WILD 9 7

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

WORMS PINBALL 8

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

DEVIL DICE 7

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

BUST A MOVE 2 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

KURUSHI 6

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

MR. DOMINO 6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD



Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

APOCALYPSE 7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

ASTEROIDS 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides.

Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM) 9

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

DOOM 6

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

DUKE NUKEM 7

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G DARIUS 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST



Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK



El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

POINT BLANK 2



En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

TIME CRISIS (PLATINUM) 

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

RETROFORCE 

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2

9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 

PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS 7

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

COLONY WARS: VENGEANCE

9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

EAGLE ONE 8,3

PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS

8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

G POLICE (PLATINUM) 

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-POLICE 2 7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER



Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM) 

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

NUCLEAR STRIKE 

Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

WING OVER 2 6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos,

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



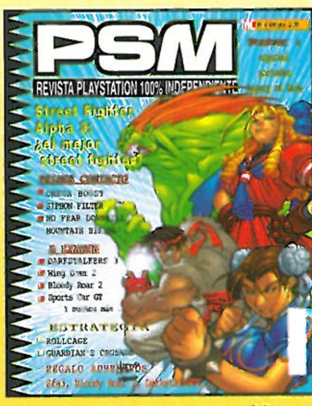
Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



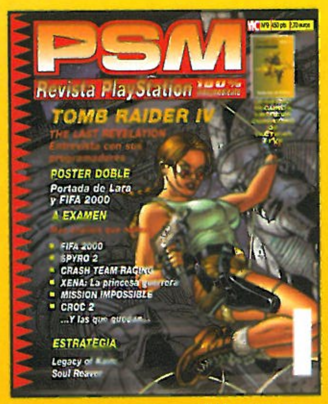
Nº. 7



Nº.8



Nº.9



Nº. 10



Nº. 11



Nº. 12

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P.......................... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:...........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barc